http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

MEGA REGALI!
140 PAGINE
CON RIVISTA
OMAGGIO!

DYLAN DOG:
L'INCUBO RICOMINCIA

2 TOP SCORE
D'ECCEZIONE:
HEIMDALL
e F1 GRAND PRIX

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

BONANZA BROS. • FINAL BLOW • ALIEN BREED
WARM UP • MEGA TWINS •
SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFFE • LEISURE SUIT LARRY 5

n° 37 - Dicembre 1991 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESENTA

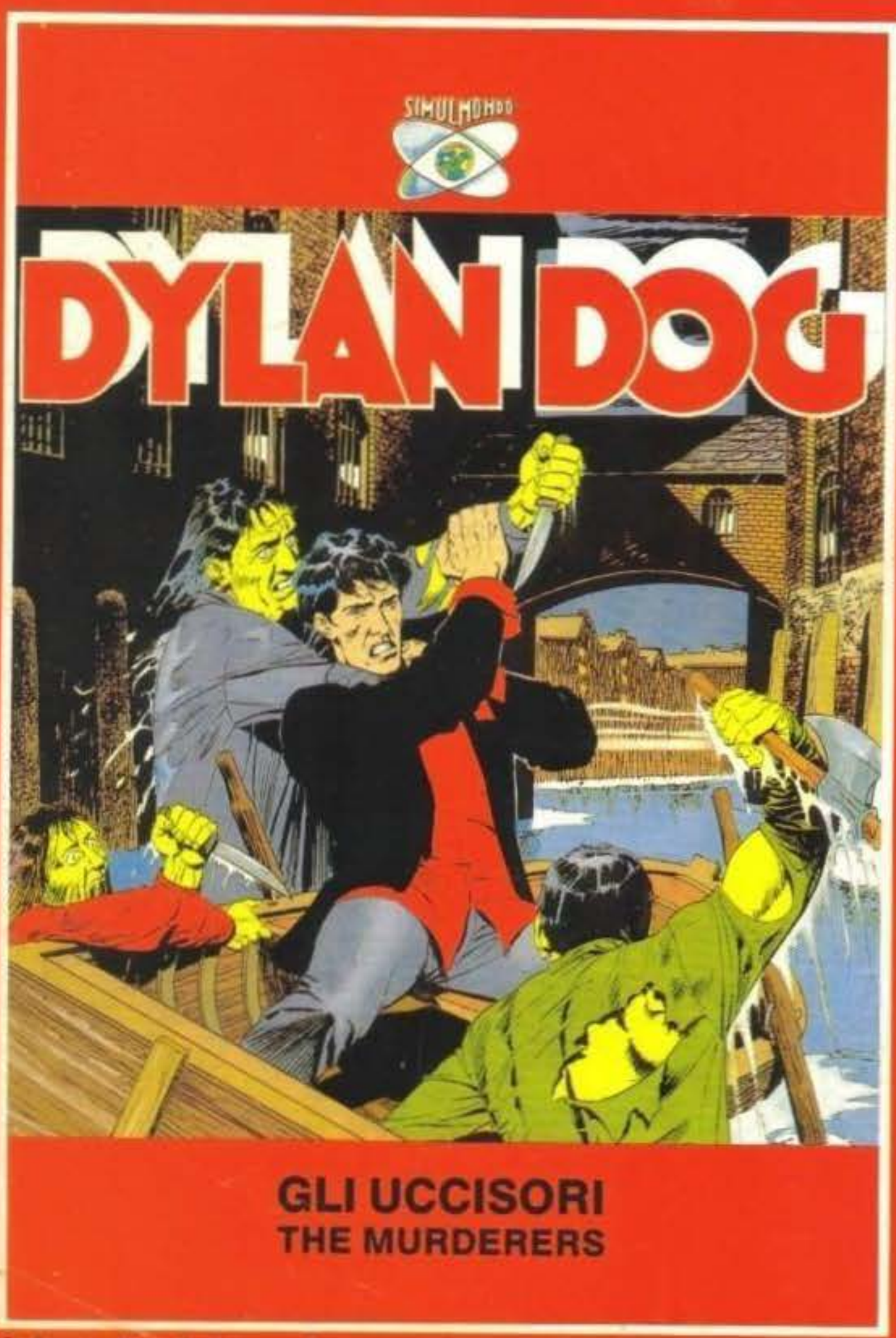
In una torrida estate, persone comuni impazziscono, diventando feroci assassini...
Ha inizio un crescendo di orrore che porterà a un'assurda, sanguinaria avventura in un castello di Londra, e Dylan Dog sarà solo contro tutti a fronteggiare la minaccia degli "uccisori"!

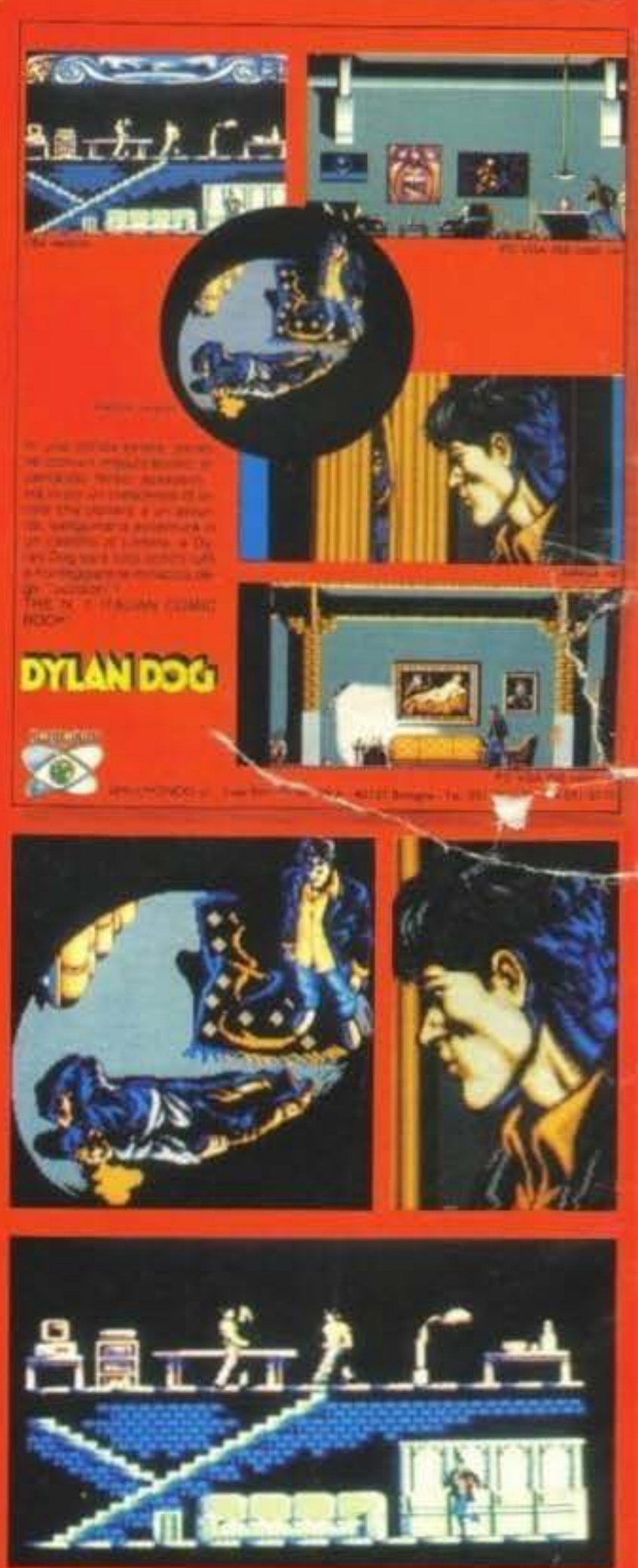
DYLAN DOG

GLI UCCISORI
THE MURDERERS

AMIGA, PC VGA 256 Color, EGA 16 Col., CGA, C64/C128

IN REGALO IN OGNI CONFEZIONE UN ALBO INEDITO DI DYLAN DOG: "IL RITORNO DEGLI UCCISORI", DI SCLAVI, MONTANARI & GRASSANI ESCLUSIVO PER SIMULMONDO





© Sergio Bonelli Editore Spa
© SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat, 28/A - 40127 Bologna - Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

THE COIN-OP!

IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire le loro forze e combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami®

KONAMI®

LEADER

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

In questa pagina troverete tutte le indicazioni sul metodo che utilizziamo in redazione per assegnare ai giochi recensiti il punteggio. Così eviterete di scriverci, telefonarci e tormentarci sul come e sul perché. Per ogni recensione di un prodotto nuovo troverete un box colorato con un bollino riportante il nome del computer testato. Nel box è contenuto il GIUDIZIO tecnico che il recensore ha reputato di assegnare al gioco. Questo giudizio è una vera e propria chiaccherata fra voi lettori e noi redattori. È una giudizio per quanto possibile obiettivo e assegnato da redattori competenti, che da molti anni si interessano di videogiochi. Sotto il giudizio del recensore troverete invece due caselle, quella di destra con il punteggio GLOBALE di cui vi parlero più avanti, e quella di sinistra con delle faccine che ora vi illustrerò.

Indica un giudizio non soddisfacente

Indica un giudizio positivo ma normale

Indica un giudizio decisamente positivo

Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Quindi, oltre al giudizio globale scritto che viene assegnato da un recensore, abbiamo aggiunto tre giudizi che vengono assegnati da tutta la Redazione.
Il primo è denominato **TECNICA** e vi dice se il computer in questione è stato sfruttato bene, cioè se tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro. Comprende il nostro giudizio sul sonoro, sulla grafica, sull'uso dei colori, eccetera.
Il secondo è denominato **GIOCABILITÀ** e vi dice se il gioco è più o meno giocabile, cioè se è immediato e facile da gestire o meno. Questo giudizio tiene anche conto della presenza e qualità delle istruzioni.
Il terzo l'abbiamo definito **INNOVAZIONE** e vi dice quanto quel gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori dello stesso genere. Un gioco come TETRIS, ad esempio, avrebbe in questa casella una faccina pazza, mentre ARKANOID II avrebbe probabilmente una faccina normale o triste poiché rispetto al suo predecessore non aggiunge nulla di particolarmente nuovo.
Infine troverete il punteggio **GLOBALE** che parte da un minimo di 10% a un massimo di 100%. Questo punteggio è il rapporto tra Tecnica, Giocabilità, Innovazione, qualità e prezzo e rappresenta il verdetto finale di tutta la Redazione o, per lo meno, della maggioranza; per questo può discostarsi dal giudizio scritto del recensore. Un'ultima cosa: nell'acquisto di un gioco non basatevi solo sul giudizio Globale, ma osservate il punteggio delle altre voci, poiché, per esempio , se TETRIS costasse 100.000 lire, nel Globale trovereste un punteggio intorno al 60% perché il rapporto qualità prezzo non regge; però trovereste la faccina pazza nelle voce Innovazione.

Ci auguriamo che questo nuovo sistema di valutazione vi aiuti a scegliere meglio e con precisione i tantissimi titoli nel panorama internazionale del software ludico. Da parte nostra c'è un grande sforzo per darvi il massimo e cercare di essere il più obiettivi possibile. Ma diteci anche voi che cosa ne pensate. Buona lettura.
La Redazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale

E' NATALE ANCHE PER NOI

E siamo arrivati così alla fine dell'anno. Sono cambiate molte cose in questi ultimi mesi: abbiamo cambiato l'indirizzo della Redazione, alcuni redattori, la segretaria, il nome delle Edizioni, i Capo Redattori, la donna... Emh, scusate, non c'entra con la redazione, ma cosa volete, i cambiamenti ci piacciono, soprattutto se servono a renderci più felici. Così, tanto perché di cose da fare non ne abbiamo mai abbastanza, si è deciso di aumentare di 24 le pagine di The Games Machine e di farvi un regalo importante: un'intera rivista di 16 pagine ricchissima di preview!
A questo punto concedeteci un po' di riposo, crediamo di averne davvero bisogno, ma state tranquilli che non ci mettiamo a dormire sull'alloro, semmai ci dormiamo sotto, nel senso che a tutti è stato donato un serto in onore alla nostra devozione! Siamo pronti a ripartire per un anno alla grande, Max ha già pensato a una copertina d'oro, Alex ha escogitato il sistema di allegare al prossimo TGM la cassetta con le musiche da ballare per mantenersi in linea, Giancarlo invece ha proposto di indire un concorso che mette in palio il suo rasoio che ormai non viene usato da anni. Io mi sono limitato a passare le proposte agli Editori che credendoci matti ci hanno dato un po' di giorni di vacanza.
Ragazzi, il problema è che siamo esauriti davvero! Ma cosa volete, per le nostre riviste questo e altro... VERO?

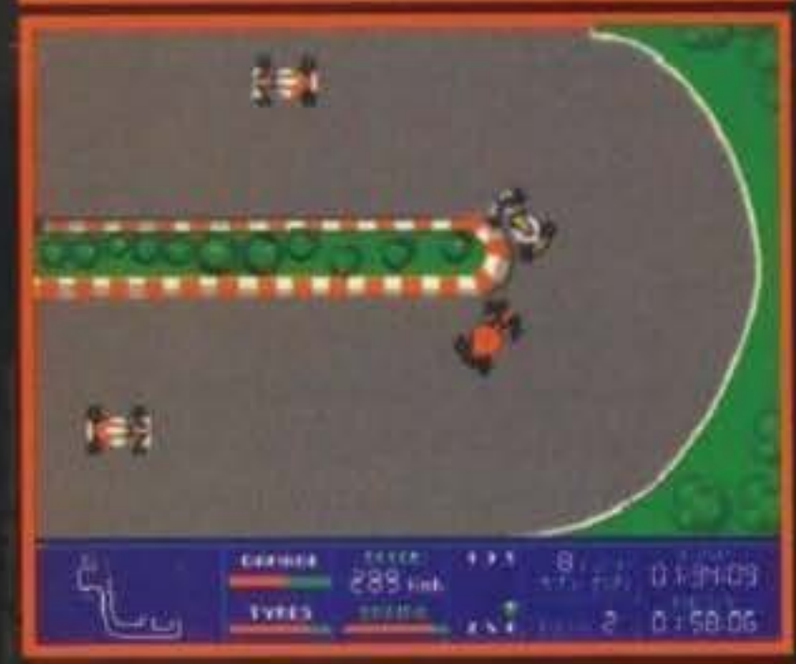
Buon Natale!!!

Stefano Gallarini
e tutta la Redazione.

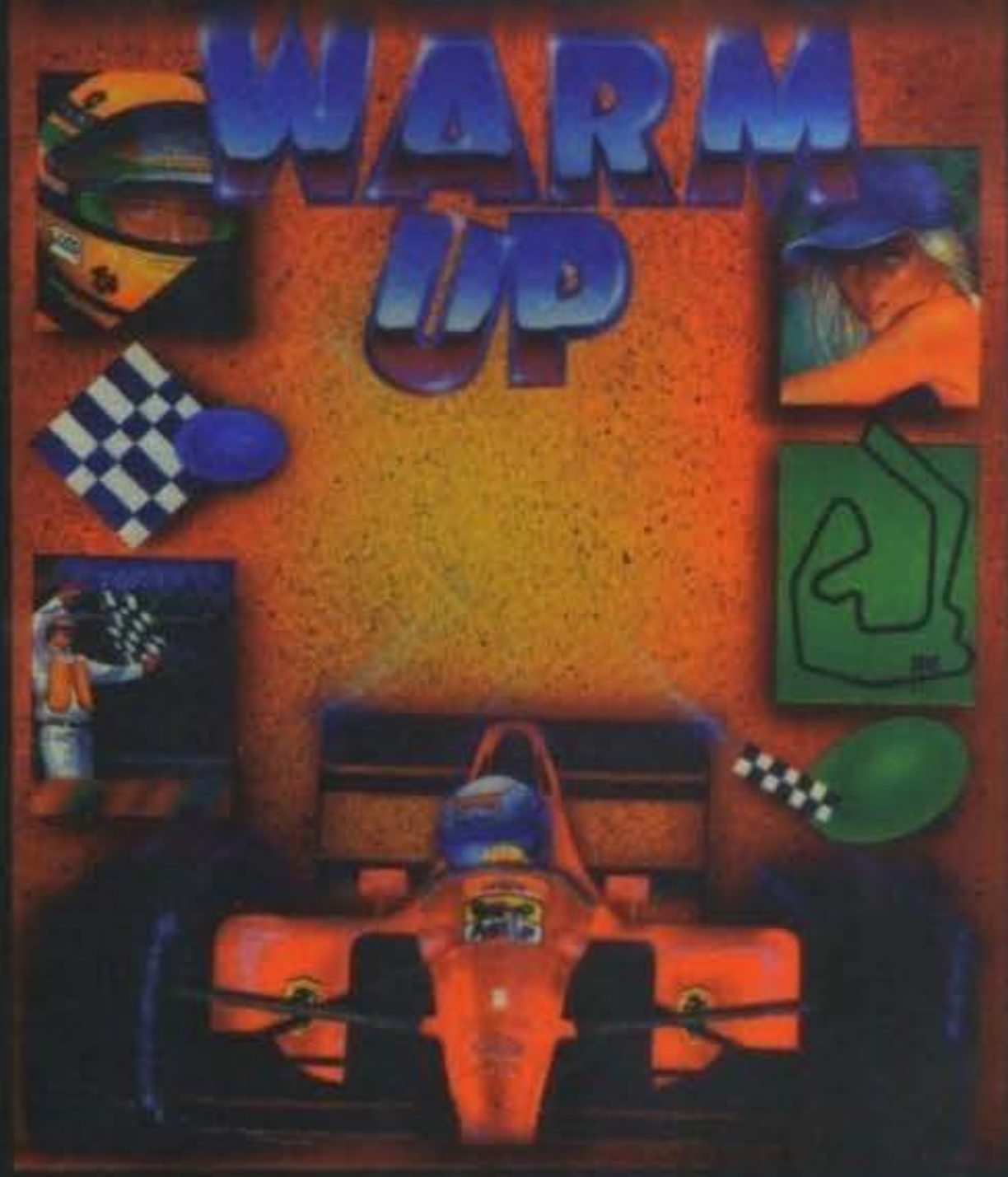
Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano Direttore Responsabile: Roberto Ferri Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini Capo Redattore: Massimo Reynaud Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali Redattori: Alessandro Rossetto, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri Impaginazione elettronica e grafica: Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. Fotolito: European Color di Lavezzi, Milano. Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione mensile - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Schermate Amiga



Disponibile per:
Amiga
Commodore 64
e PC (marzo)

VELOCE!
DIVERTENTE!
SPETTACOLARE!

CHI LO HA PROVATO ...
NON HA ANCORA SMESSO DI GIOCARCI!

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Indice

PREVIEW	THE CHRISTMAS MACHINE	
REVIEW		8
TIPS		59
TALENT SCOUT		117
POSTA		119

AMIGA

ALIEN BREED	(L. 59.900)	28
ALIEN STORM	(L. 29.900)	42
AMNIOS	(L. 49.900)	46
BABY JOE	(L. 49.900)	49
BONANZA BROS	(L. 29.900)	56
DEATH BRINGER	(L. 29.900)	21
DEVIOUS DESIGN	(L. 59.900)	35
DYLAN DOG	(L. 49.900)	12
F1 GRAND PRIX	(L. 79.900)	52
FACE OFF	(L. 49.900)	79
FINAL BLOW	(L. 49.900)	76
FUZZBALL	(L. 49.900)	115
HEIMDALL	(L. 59.900)	8
MEGATWINS	(L. 29.900)	72
PIT FIGHTER	(L. 29.900)	15
ROBOCOD	(L. 29.900)	18
ROBOZONE	(L. 49.900)	85
RUGBY WORLD CUP	(L. 29.900)	107
SHADOW SORCERER	(L. 59.900)	82
SUPAPLEX	(L. 59.900)	69
SUPER SPACE INVADERS	(L. 29.900)	67
TIME HORN	(L. 39.000)	95
WARM UP	(L. 49.900)	24

PC

DEATH BRINGER	(L. 29.900)	21
DYLAN DOG	(L. 59.900)	92
E.S.S. MEGA	(L. 99.000)	92
LEISURE SUIT LARRY V	(L. 89.900)	102
MARTIAN MEMORANDUM	(L. 89.900)	32
SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFFE	(L. 99.000)	38
SHADOW SORCERER	(L. 69.900)	82
TERMINATOR	(L. 69.900)	110
THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH	(L. 99.900)	88

ST

ALIEN STORM	(L. 29.900)	42
BONANZA BROS	(L. 29.900)	56
DEATH BRINGER	(L. 29.900)	21
F1 GRAND PRIX	(L. 79.900)	52
FINAL BLOW	(L. 49.900)	76
MEGATWINS	(L. 29.900)	72
ROBOCOD	(L. 29.900)	18
ROBOZONE	(L. 49.900)	85
RUGBY WORLD CUP	(L. 29.900)	107
SUPER SPACE INVADERS	(L. 29.900)	67

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

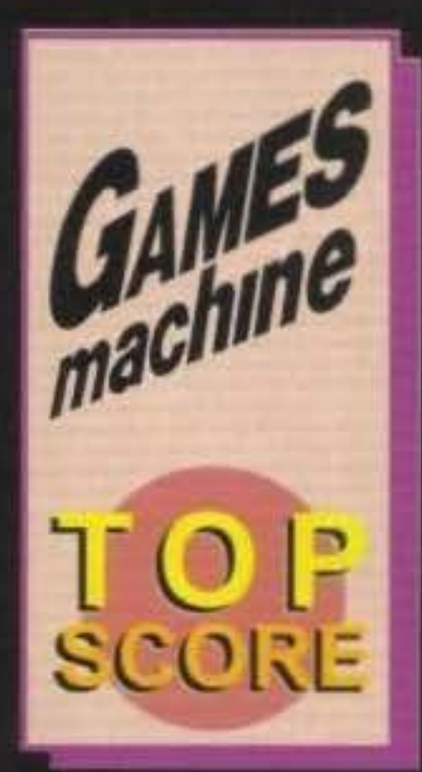
http://www.oldgamesitalia.net/

Core per Amiga L. 59.900

"Heimdall Investigazioni buongiorno... Sì ritroviamo anche oggetti... Il signor?... Odino?... E di cognome?"

HEIMDALL

Essere titolare di un'agenzia investigativa è un grosso impegno al giorno d'oggi, ma sicuramente lo era di più nel passato. Al tempo dei vichinghi, per esempio, poteva capitare quello che è successo al nostro caro Heimdall, protagonista di questa storia. All'alba dei tempi gli dei di Asgard e Valhalla crearono il popolo vichingo. Inizialmente le cose andavano bene tra le due razze: si incontravano spesso, si volevano bene, andavano a bere un caffè insieme e così via. Col passare degli anni però gli dei si stancarono e i rapporti si impoverirono. Uno degli dei più saggi e vecchi, Frey della razza dei Vans, previde che un giorno gli dei avrebbero avuto bisogno degli uomini (e dei vichinghi nella fattispecie), quindi comparve al capo dei Vichinghi (puff! voilà) e gli disse che un giorno un grande guerriero sarebbe venuto per aiutare gli dei e che sarebbe poi stato il rappresentante dei Vichinghi alla battaglia di Ragnarok. Il leader vichingo, che non era ferrato in storia e mitologia nordica come noi, chiese a Frey che cavolo era Ragnarok, e Frey gli rispose che non lo sapeva nemmeno lui, ma che gli piaceva il nome. Passarono gli eoni, e si avvicinò il momento dello scontro decisivo tra le forze del bene e quelle del male. Il capo degli dei cattivi, Loki, decise che forse era meglio barare un po' (in fondo non si sa mai come vanno a finire queste cose, e poi se non barano i cattivi...): fece addormentare gli dei buoni con un incantesimo, entrò in casa loro e rubò le armi dei tre avversari più potenti, ossia Frey, Thor e Odino. Immaginatevi il finimondo che scoppiò quando gli dei si svegliarono: "Ma che tempi!", "Un povero dio non può più fare un pisolino in pace che subito gli rubano la macchina", "Amore, ho voglia di una frittura di pesce", esclamarono diverse voci divine e irritate. Disgraziatamente nessuno degli dei poteva lasciare Asgard (la loro terra) senza perdere i poteri e divenire un mortale, quindi nessuno di loro poteva andare alla ricerca delle armi rubate. Frey, che aveva una buona memoria, si ricordò della propria profezia e spiattellò tutto a Odino. Il vecchio padre di tutti gli dei ci pensò un attimo e poi mandò Thor a lanciare un incantesimo. Il dio del tuono si avvicino al Ponte dell'Arcobaleno, che unisce Midgard (la Terra) ad Asgard, e scatenò un tremendo temporale sulle terre dei Vichinghi. Il lampo e il tuono aprirono i cieli e la pioggia e il vento frustarono la terra. Quella notte tutti si lamentarono delle previsioni del tempo che ancora una volta non ci avevano azzeccato; una ragazza di nome Ingrid, invece, partorì un bambino senza aver nemmeno saputo fino ad allora di essere incinta. Il bimbo si chiamò Heimdall, e il suo destino sarebbe stato quello di fare l'investigatore privato (forse il primo della storia) e di andare in giro con una Ferrari rossa, una volta dopo aver aperto una filiale dell'agenzia nelle Hawaii; ma questa è un'altra storia. Un giorno squillò il telefono all'agenzia "Heimdall P.I." (ma non era un'altra storia? NdMax) e un non meglio identificato signor Odino assegnò un compito allo stesso titolare: dovevano essere trovate tre



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

armi: un martello, una lancia e una spada. Heimdall andò dall'armaiolo all'angolo e cercò di fregare Odino comperando tre armi qualsiasi, ma il capo degli dei, dopo avergli tirato per bene le orecchie e aver abbassato la ricompensa, lo rispedì alla ricerca dei veri oggetti.

Il gioco inizia in verità un po' prima, quando, tramite alcune prove di abilità, vi sarà chiesto di determinare le caratteristiche (agilità, forza, salute, ecc.) del personaggio principale. Gli "esami" a cui verrete sottoposti facevano realmente parte del passaggio da ragazzo a uomo di un vichingo: la prova del lancio dell'ascia, quella della cattura del maiale e quella del combattimento in barca. Il punteggio riscontrato in questa fase del gioco influenzerà non solo le caratteristiche di Heimdall, ma anche le sue possibilità di scelta dei compagni d'avventura.

Egli potrà portare con sé altre cinque persone, selezionate tra una rosa di trenta, che sarà però "visibile" in relazione al punteggio ottenuto. Per esempio, se alla fine delle tre sezioni all'atto della scelta dei compagni ne compariranno solamente ventuno, sarà perché non avrete raggiunto abbastanza punti da vedere tutte e trenta le possibilità.

A questo punto riprendiamo il racconto dicendo che Heimdall, assieme a un pugno di collaboratori fidati, parte alla ricerca delle armi degli dei. Gira e rigira, dovrà attraversare tutte e tre le terre della mitologia vichinga, ovvero Midgard (la terra degli uomini), Utgard (quella dei giganti) e Asgard (quella degli dei) alla ricerca delle armi degli dei e brontolando sulla sbadataggine di questi ultimi, che non sanno tenere le armi al loro posto e così se le fanno fregare dal primo dio malvagio che passa.

Purtroppo per i nostri eroi (e per voi che li comandate) non si tratta solo di girare come trottole o turisti giapponesi impazziti che rincorrono un autobus sulla circonvallazione pensando che sia un ufficio informazioni, ma di cercare, esplorare, fare incantesimi, combattere, fumarvi una sigaretta (come se di guai non ne aveste abbastanza) e di nuovo cercare, esplorare, ecc. ecc. fino a raggiungere il vostro scopo, cioè rinvenire una delle armi degli dei (per mondo, ovviamente). Il successo di Heimdall significherà la vittoria degli dei "buoni" su quelli cattivi a Ragnarok, e un'immensa soddisfazione per voi (giocatori).

Ah, dimenticavo la ricompensa di Odino per Heimdall: una Ferrari rossa e un'agenzia alle Hawaii.

Alex P.I.

Amiga

Heimdall è tutto quello che vorrei da un RPG: un'ottima grafica, una trama interessante, una buona giocabilità e soprattutto la facilità di interazione con il gioco stesso. Le scene delle tre prove sono esilaranti e graficamente molto belle; la scelta di compagni d'avventura è vasta e comprende molte classi, anche se alcune delle caratteristiche di queste non sono state pienamente rispettate secondo le regole classiche. L'interazione con il gioco è buona (della serie mi ci siedo davanti e gioco), solo nel combattimento potreste avere dei problemi (dovete cliccare sull'arma e poi su "attacco" per colpire, ma se l'icona dell'arma è distante dal pannello "attacco" il tutto viene rallentato) ed è difficile uscire dalle maglie della trama decisa dai programmatori. A parte questi minimi appunti mi pare che Heimdall sia un gioco ottimamente riuscito, e non dubito che ci vorrà poco tempo perché riesca ad avere anche voi tra le schiere di "investigatori vichinghi".

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

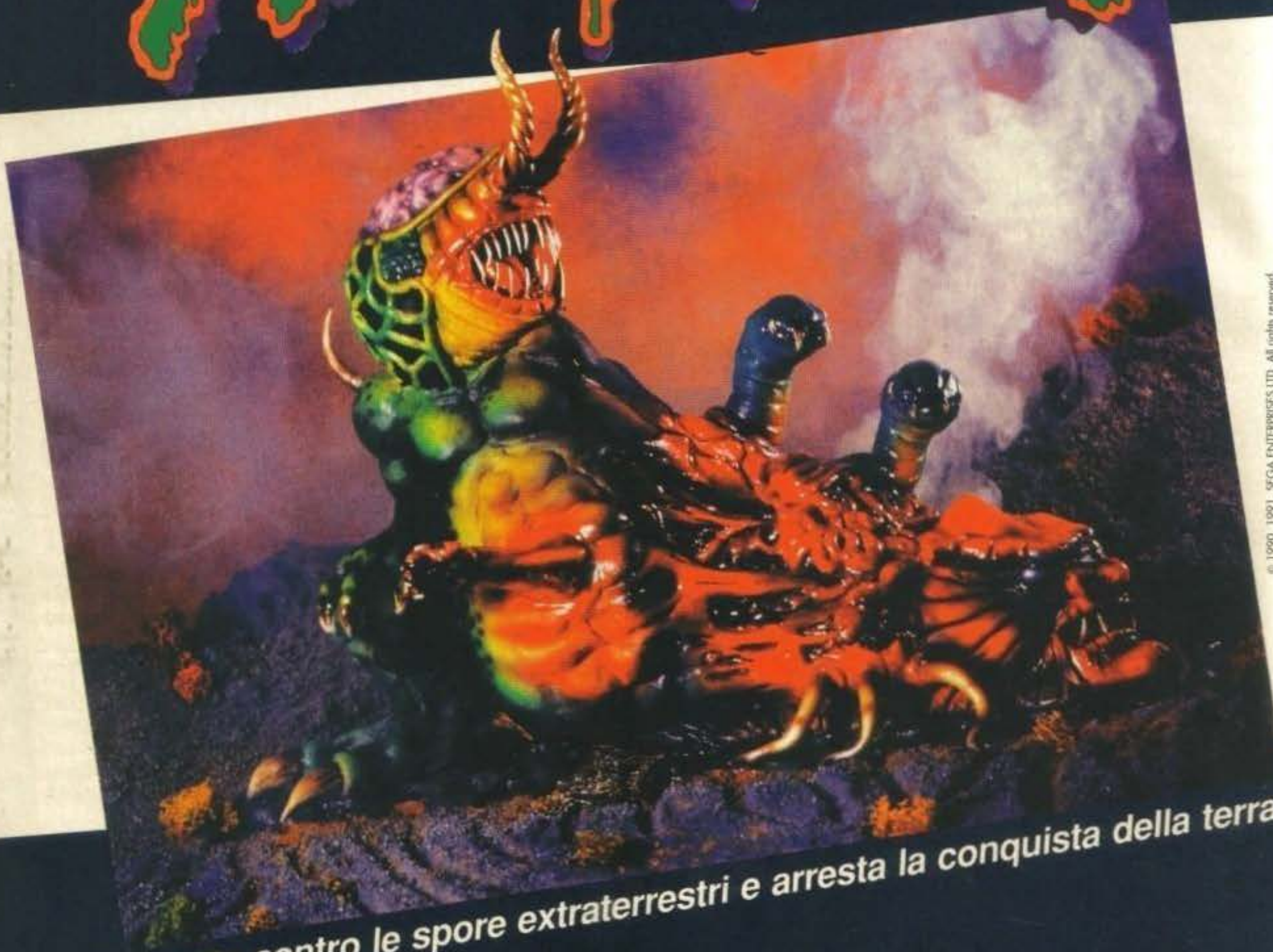
GLOBALE 95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN STORM™

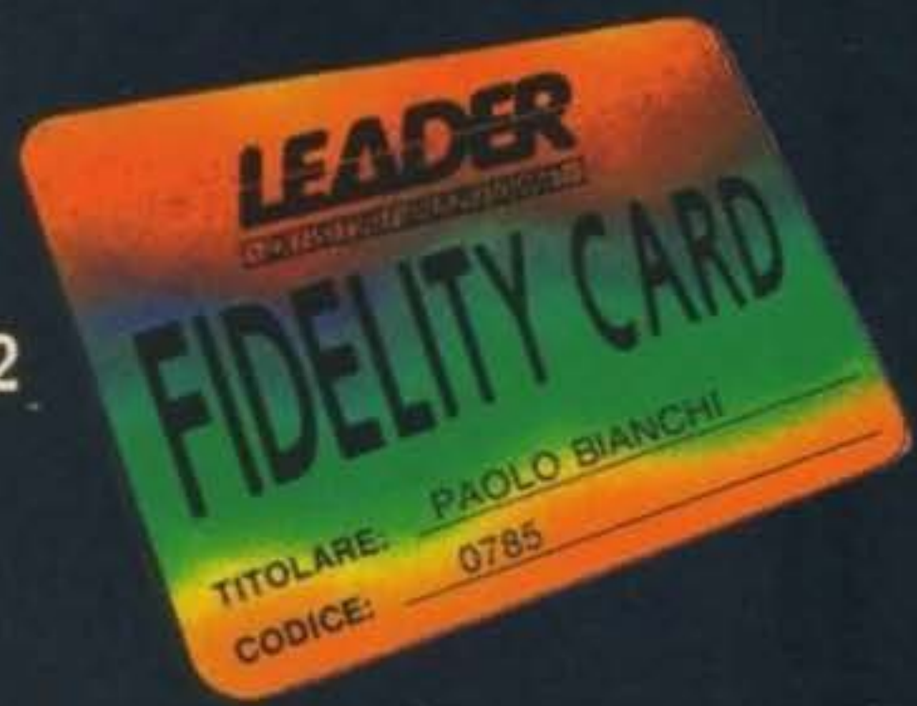
CADARIO



... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.

© 1990, 1991. SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved
Alien Storm™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. GOLD LTD.

✱ Offerta valida fino al 29/02/92



Sconto 10% ✱ ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vittorio Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA C.so Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Lloeti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Grutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduso)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO V.le Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CEROUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - I.T.I. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDE/T P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 96
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tadito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
CEREGNANO (RO) - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via C. Colombo 1
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Olzignan 6
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leonardo 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Simulmondo per Amiga L. 49.900, PC L. 59.900

Siete tutti pronti a festeggiare il Natale? Avete messo sotto l'albero i regali? Vi siete ricordati di accendere il camino? Bene, anzi, benissimo, ma se volete un consiglio d'amico, non assaggiate nemmeno una goccia di Champagne, perché altrimenti il vostro Natale si trasformerà in una festa insanguinata... parola di Dylan Dog.

DYLAN DOG

IL RITORNO DEGLI UCCISORI

Tutto ha inizio una mattina, come sempre del resto, quando Dylan passa in rassegna la posta della giornata: fatture, pubblicità, e un invito.
E' uno strano invito firmato da un certo dottor Evil, psichiatra di dubbia fattura che si dice espertissimo nel risolvere i casi di incubi ricorrenti, come quelli di Dylan, per esempio. E così, guidato dal suo quinto senso e mezzo, Dylan approda nella villa del malefico dottor Evil, ignaro di quello che gli sta per capitare, ma conscio del fatto che qualcosa di strano, anzi, di molto strano, sta per accadere. Sulla porta l'attende il dottor Evil in persona che, come per magia, gli legge nel pensiero la paura ricorrente degli Uccisori (vedi Dylan Dog N. 5... come lo Chanel usato da Marylin Monroe!) e che accompagnato da un ghigno molto sadico, lo invita a entrare. Strana casa quella di Evil, piena di quadri mostruosi e armi, anche se indubbiamente costosa e ricca di oggetti di valore, ed è piena anche di gente, tantissima gente che si accalca attorno a Dylan preso dal panico a causa della sua incessante e fastidiosa agorafobia. Ma ormai non c'è più nulla da fare, Dylan Dog ci è andato a quella festa, e lì deve restare, anche perché presto, molto presto, scopre essere proprio lui il festeggiato d'onore. E lo scopre nel momento esatto in cui il dottor Evil gli vieta di bere lo Champagne ricordandogli il suo essere astemio e invitando tutti gli altri ospiti a bere; è una tragedia. Le bibite sono avvelenate e tutti gli ospiti si trasformano in Uccisori... senza più alcuna pietà! E' una visione terribile perché ognuno di loro si impossessa di quello che trova per uccidere: vecchie alabarde, spade, spingarde, alari, coltelli, mazze, stecche da biliardo, e chi più ne ha più ne usi! Ma il peggio è che Dylan, l'unico rimasto sobrio insieme al dottor Evil, non è armato! E' così che il nostro eroe si mette a invocare il fedelissimo Groucho che gli lanci la pistola, e così avviene. Ma la pistola, cadendo in testa a Dylan, riporta il caro eroe al mondo reale, perché tutto quello che era avvenuto era solo il frutto di un terribile incubo ricorrente. Colto dall'improvviso risveglio, Dylan si fa consegnare la posta del mattino e, fra questa, trova proprio l'invito che aveva sognato. Cosa c'è da fare, allora, se non mettersi a dormire e vivere l'incubo fino in fondo? Ecco, questa è la storia introduttiva che, oltre ad essere illustrata nelle otto tavole in bianco e nero create in esclusiva che troverete allegate alla confezione, viene raccontata anche all'inizio della partita da alcune immagini fisse e altre animate di grande impatto. Il gioco ha inizio nella grande villa del dottor Evil, quando ormai

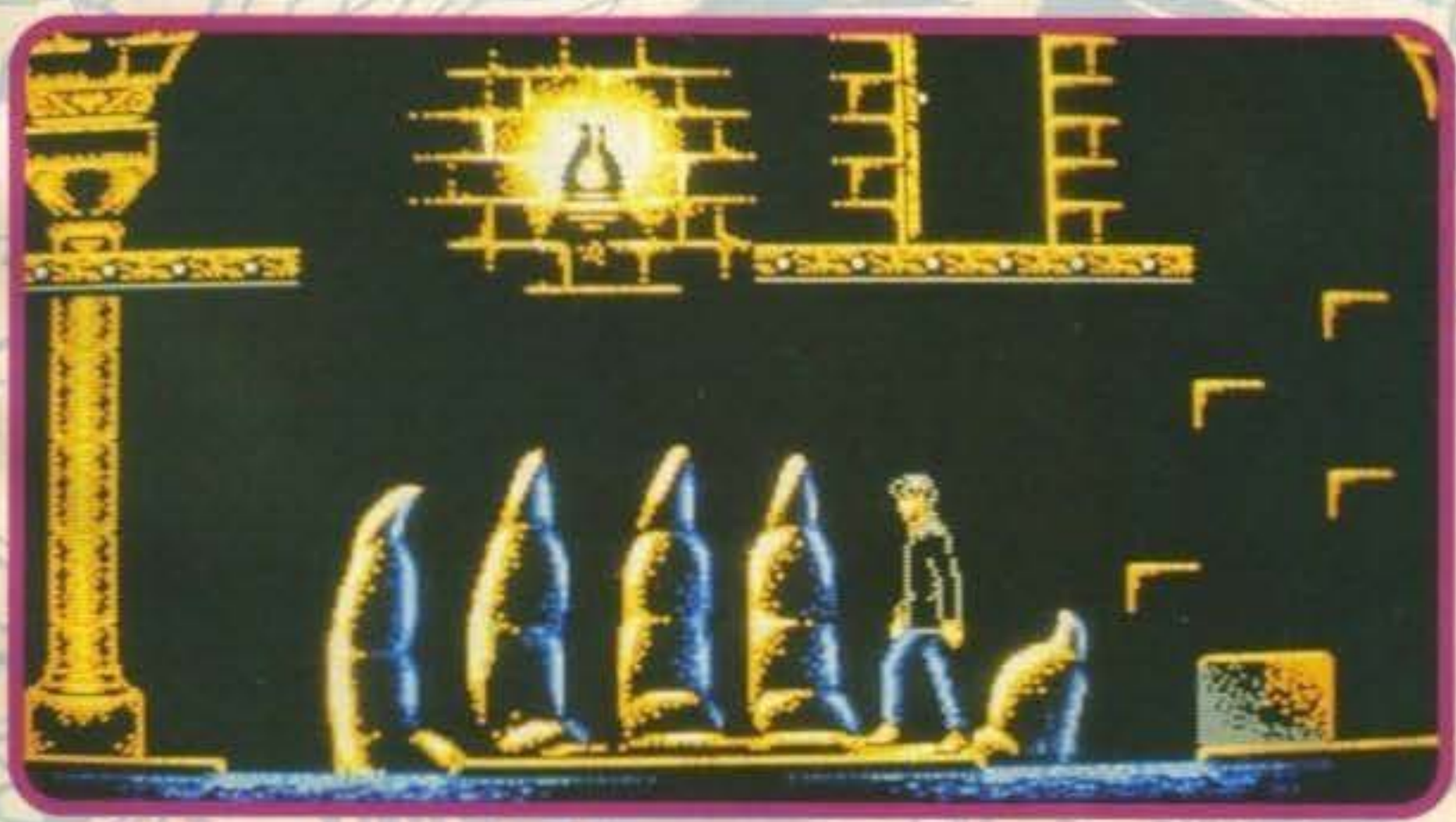
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco in primo piano Stefano Balzani, il programmatore di Dylan Dog su Amiga (e consulente PC), mentre sullo sfondo l'imponente Ivan Venturi, direttore di produzione.

tutti gli invitati sono stati trasformati in uccisori e molti di loro sono già stati fatti a pezzettini (per usare un eufemismo!), il vostro scopo è quello di riuscire a trovare alcuni uccisori "chiave" utili a riunire i tasselli per risolvere il mistero, scovare alcuni oggetti fondamentali per la soluzione e, infine, riuscire a scovare e debellare il malefico Evil. Dylan Dog si muove grazie alla cura di un disegno composto da circa 150 frame (!), che permette al vostro eroe di camminare, correre, scivolare per fermarsi (tipo l'omino di Prince Of Persia), abbassarsi, sparare, tirare pugni e azionare oggetti, e intorno a lui vi appariranno una marea di uccisori armati dei più svariati oggetti, pronti a farvi la pelle. Dovrete evitarli a tutti i costi, sparando (ma le munizioni finiscono) e tirando pugni a tutt'andare, senza dimenticare però di perlustrare ogni angolo dell'enorme villa di Evil. Sarà una ricerca piuttosto lunga che prenderà circa un'ora di gioco (non è prevista una funzione di salvataggio della partita in corso) e che sarà intervallata da 13 scene animate che rimarcheranno i momenti salienti della partita, come il fatto di aver trovato un indizio importante o un uccisore "chiave". Mano a mano che vi inoltrerete per gli intricati labirinti della villa, pienissima di stanze, cantine, sale torture e stanze segrete (non fatevi prendere dall'aracnofobia: calpestate o schiacciate tutti i ragni che incontrate...), scoprirete che il mistero si fa sempre più fitto e che alcuni oggetti sono di vitale importanza, quando ne troverete uno questo verrà ingrandito e posto in un'icona che vi servirà a identificarlo meglio e decidere che farci. Tutte le stanze sono curatissime dal punto di vista grafico, ricche di oggetti e sempre diverse tra loro. In più Dylan potrà interagire con interruttori e porte, creando così una sensazione di realtà più evidente e naturale. La schermata del gioco prende tutta l'azione, e non compariranno barre d'energia piuttosto che inventari vari, ma per dare un'occhiatina alla vostra situazione vi basterà accedere con la barra dello spazio a una schermata speciale dove una lapide vi indicherà l'energia che vi è rimasta (più è alta la lapide con inciso il vostro nome e più siete vicini alle porte del Cielo!), una luna vi indicherà il tempo trascorso mentre un box vi dirà quali sono gli oggetti e gli indizi raccolti fino a quel momento. Insomma, Dylan Dog è entrato prepotentemente in casa vostra con uno dei suoi peggiori incubi, e starà a voi cercare di risolvere il mistero degli Uccisori... o dormire per sempre!

Stefano Gallarini



Amiga

Ho trovato Dylan Dog molto ben disegnato e ricco di particolari. E' un arcade-adventure non certo complesso, ma ricco di oggetti da trovare, scoperte da fare, stanze segrete da scoprire... Tutte cose che lo rendono senza dubbio interessante. Era una licenza difficile e doveva essere sfruttata al meglio, devo quindi ammettere con soddisfazione che lo sprite è curato e ben disegnato, come del resto l'intero gioco, schermate statiche comprese. Se avete un Amiga espanso il passaggio da una stanza all'altra non comporterà il caricamento da disco, ma per chi ha un Amiga al "naturale" ogni cambio di stanza equivarrà a un caricamento da dischetto molto breve, inframmezzato però da belle schermate statiche che cambiano di volta in volta. La colonna sonora è un po' noiosa a lungo andare, anche se ricca d'atmosfera, ma potrete sempre abbassare il volume. Non c'è un'opzione di salvataggio, e questo vi obbliga a giocare Dylan Dog tutto d'un fiato... ma ne vale la pena.
Complimenti a tutta la Simulmondo... state andando nella direzione giusta.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 91%

PC

Le cose dette per l'Amiga equivalgono a quelle per il PC. Indubbiamente però la scheda VGA offre la bellezza dei 256 colori al posto dei 32 di Amiga, penalizzando però lo scrolling come spesso avviene sul PC.
Per quanto riguarda il sonoro non posso pronunciarmi perché non avevo la scheda per ascoltarlo, ma in questo genere di giochi la musica non è tutto. Il mio consiglio è quello di giocare con la tastiera al posto del joystick analogico perché a volte può essere difficile governare Dylan nel salire e scendere le scale o nel saltare in diagonale. Medesima votazione comunque, una vera manna per tutti gli appassionati.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGALOMANIA™

UN GIOCO DI DISTRUZIONE, EVOLUZIONE E POTERE

Ogni nuova civiltà ha bisogno di un dio che la protegga e ottenere potere e immortalità non è proprio una cosa che succede tutti i giorni... Teatro di gioco è un enorme globo di cristallo in cima all'universo. Il tuo compito è quello di aprirti la strada fra le insidie di una guerra feroce e sanguinaria per ottenere il controllo totale del pianeta. É un gioco curioso, un gioco chiamato...

MEGALOMANIA™

94% "TGM" novembre

LEADER

SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

© 1991 SENSIBLE SOFTWARE

http://www.oldgamesitalia.net/ SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW TELEPH http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Domark per Amiga, Atari ST L. 29.900

PIT-FIGHTER

E sì, amici, avete capito bene, qui si tratta di picchiare, e di picchiare duro, anzi, durissimo. Senz'altro avete visto Pit Fighter nelle sale giochi, e ne sarete rimasti colpiti perché tutti i concorrenti alla sfida, nonché gli spettatori, sono composti da immagini digitalizzate di veri macho men. La Domark ha provato a convertire il coin-op per regalarvi a casa il piacere di questo beat'em-up di tutto rispetto, dove ogni mossa è lecita. Qui potete colpire a calci, prendere a pugni, tirare oggetti, randellare a sangue e addirittura stirare sotto una motocicletta i vostri avversari. Dovrete affrontare i peggiori elementi della vostra regione (comprese le più selvagge ragazze heavy), che non aspettano altro di vedervi stesi a terra a chiedere pietà, ignari del fatto che anche voi non siete certo da meno, e siete quindi pronti a restituire pan per focaccia. Tanto per iniziare potrete scegliere il vostro eroe fra una rosa di tre, tutti bravissimi, allenati e muscolosissimi. Anzi, tanto per darvi l'idea di quanto duro lavoro di palestra ci sia alle loro spalle, li potrete osservare mentre compiono i loro esercizi quotidiani. I loro nomi sono: Buzz, una roccia che quando acquista energia diventa davvero imbattibile; Kato, un falso magro tutto nervi che appunto perché di massa inferiore agli altri è velocissimo e inarrestabile; Ty, il "cioccolatino" di turno che quando ti tira un cartone ti fa vedere stelle e luna messi assieme. A Pit Fighter si può giocare anche in due, come nel coin-op, e questo aggiunge sfida alla grande sfida. Mano a mano che proseguite nel gioco e riuscite a battere gli avversari, acquisirete sempre più forza e capacità, ma anche i nemici miglioreranno le loro prestazioni. Tutti gli incontri si svolgono nei sobborghi cittadini dove i quattro partecipanti si affrontano al cospetto di un branco d'accaniti scommettitori, che osservano incuriositi; pubblico, questo, che allo stesso tempo non tarderà a ricacciarvi in mezzo alla mischia senza troppi complimenti, qualora accenniate ad un pietoso tentativo di fuga. Di tanto in tanto ci sono anche dei livelli bonus nei quali dimostrare tutta la vostra potenza distruttiva all'interno di alcuni magazzini, sempre che riusciate ad arrivarci. Insomma, Pit Fighter è un gioco dove si picchia, dove si sfogano le proprie energie represse e dove confrontandoti coi personaggi, ti viene voglia di iscriverti ad una palestra...

Buzz, Ty, Kato... Buzz, Ty Kato... Buzz, Ty, Kato... No, no, non è il testo di un nuovo motivo rap, ma l'elenco dei tre super-machi pronti a sfidare i peggiori truzzoloni in circolazione.

Stefano Gallarini

Quando ho visto Pit Fighter a Londra, durante l'ECES, la Domark aveva orgogliosamente posto l'Amiga di fianco al coin-op per far notare le poche differenze fra l'uno e l'altro. In effetti sia io, sia Max, siamo rimasti impressionati dalla fedeltà di uno rispetto all'altro e ci siamo ripromessi di vedere il gioco finito. Le digitalizzazioni dei personaggi sono forse un po' grossolane, ma anche quelle del coin-op erano abbastanza pixellose; dopotutto voi vi muovete sul ring e tutto resta in prospettiva e quindi tutti i personaggi sono disegnati in bit-map in modo da poterli ingrandire e rimpicciolire a piacimento. Se avete visto il coin-op non noterete in questa conversione grandi differenze, se non nella velocità di gioco che è un pelino più lenta, ma tutto è stato curato e imitato alla perfezione. E' vero che Pit Fighter alla lunga diventa noioso, ma cosa volete, un beat'em-up non pretende di essere innovativo, e l'unica notevole innovazione qui sta nella grafica. Se vi piace questo genere di giochi, fateci un pensierino, soprattutto se il coin-op vi fa impazzire.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE
86%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MOVIE Premiere

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06 7231811 - fax 06 7231812

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Da anni la magia di Hollywood accende la fantasia di milioni di persone in tutto il mondo.
E' incredibile come il grande schermo riesca a trasportarci oltre le barriere della realtà, in un mondo fantastico ed appagante...
Grazie all'interattività del tuo computer, **MOVIE PREMIERE** ti offre la possibilità di fare parte di questa magia...
Quattro film tra quelli di maggior successo prodotti da Hollywood, rivivono adesso sul tuo schermo... personale!!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

2 BACK TO THE FUTURE PART II

3 GREMLINS 2

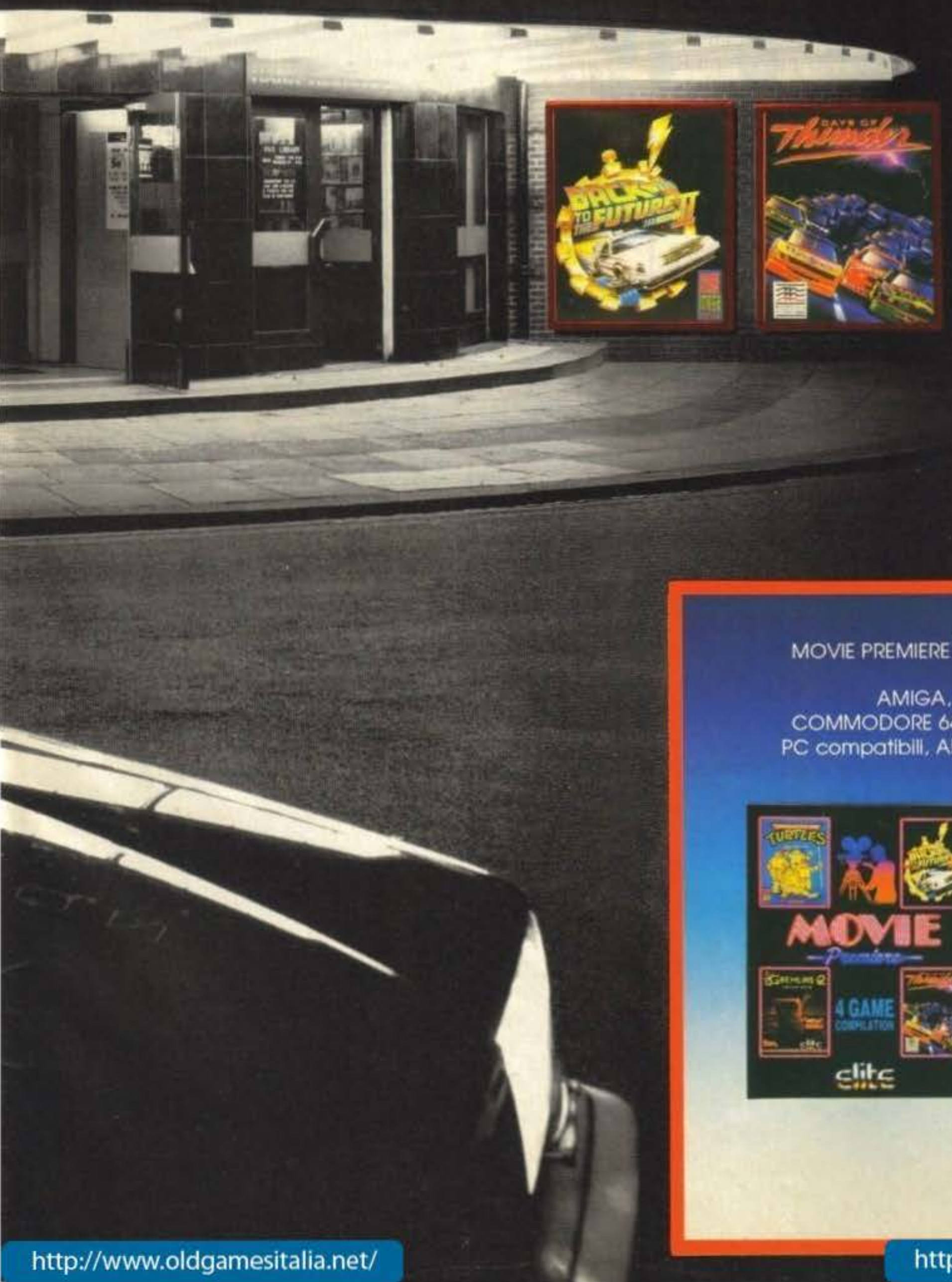
4 DAYS OF THUNDER

BACK TO THE FUTURE Part II™
© 1990 Mirrorsoft Limited
© 1989 UCS and Amblin

DAYS OF THUNDER ™
TM and © 1990 Paramount Pictures. All rights reserved.
© 1990 Mindscape.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
© 1991 Mirage Studios, USA.
Published under licence from Mirrorsoft Ltd. Under sub licence from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA.
Konami® is a registered trade mark of Konami Industry Co. Ltd.
© 1989 Konami
© 1990 Mirrorsoft Ltd.

GREMLINS 2 ™
© 1990 Warner Bros Inc. All rights reserved.



elite

Elite Systems Limited,
Anchor House, Anchor Road,
Aldridge, Walsall, West Midlands
WS9 8PW, England.

MOVIE PREMIERE È DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST,
COMMODORE 64 cassetta e disco,
PC compatibili, AMSTRAD, SPECTRUM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Millennium per Amiga, Atari ST L. 29.900

JAMES POND 2 RoboCod

Dopo un'interminabile attesa ritorna finalmente il nostro agente speciale preferito (nome in codice: Robocod) in una nuova spettacolare missione ad alto rischio. Come se la caverà questa volta?

Cari amici, dispiace a tutti che Ian Fleming sia passato a miglior vita e non possa più elargirci le magiche avventure del comandante Bond (e soprattutto le sue appetitose partner cinematografiche). Per fortuna però è ritornato almeno Pond, il nostro simpatico amico non in lotta con la Spectre, ma col perfido Dr.Maybe. Questo gioco è infatti il sequel (parola tratta dal linguaggio cinematografico che significa seguito: per saperne di più chiedete a Sylvester Stallone...) del primo, fortunatissimo, James Pond Underwater Agent. Questa nuova avventura dell'agente divenuto per l'occasione metà pesce e metà macchina, ci porta al polo sud dove il perfido nemico ha imprigionato sotto ghiaccio i pinguini e rapito tutti i loro giocattoli. Compito di Robocod è liberare i pinguini (il cui destino è forse quello di diventare dei cioccolatini?!?) e fermare il perfido Dottore prima che ci costringa a giocare a James Pond 3! E così F.I.5.H (guarda, guarda, la grafia del codice di Pond è simile a quella di "FISH" che in inglese significa pesce: osservatore, no?), saltellando fra racchette da ping pong, carte da gioco volanti, scatole a sorpresa, dovrà, di livello in livello, raccogliere oggetti, liberare i pinguini e trovare l'uscita. Vi dico subito che il gioco è strutturato in otto giganteschi mondi costituiti ciascuno da un considerevole numero di livelli ai quali si vanno ad aggiungere stanze segrete e svariati schermi bonus.

Contrariamente all'agente cinematografico, il nostro simpatico protagonista non è un sanguinario con licenza di uccidere, perciò egli preferisce saltare i nemici piuttosto che eliminarli drasticamente, anche se poi, qualora riuscisse ad atterrargli più o meno accidentalmente sulla testa, l'effetto sarebbe il medesimo. Un consiglio: per essere sicuri di fare un salto preciso e potente, fategli prima prendere un bello slancio lasciandolo saltare più volte da fermo, fino a che non abbia raggiunto la massima altezza. Altra caratteristica del nostro amabile pesciotto è quella di potersi aggrappare al soffitto con tenacia inaudita grazie una presa degna dell'Uomo Ragno, in modo da poter proseguire ugualmente anche se con il corpo sospeso per aria. Particolare attenzione la meritano inoltre le numerose scatole sparse per gli schermi che una volta colpite lasciano comparire

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

degli ulteriori oggetti bonus per incrementare il vostro punteggio, oppure un "parrucchino" volante con il quale raggiungere le piattaforme più elevate, o magari delle boccette di veleno da evitare accuratamente; ma ancora più importanti sono gli scatoloni di maggiori dimensioni e contrassegnati dal punto di domanda: da qui potrebbero saltare fuori dei comodissimi veicoli di trasporto in grado di facilitare non poco la vostra missione, mi riferisco per esempio ad un bizzarro aereoplano oppure un poderoso maggiolone. Col fatto poi di essere per metà macchina (pare per qualche piccolo inconveniente nella precedente missione), Pond ha anche la possibilità

di allungare il proprio tronco a dismisura per prendere i bonus o gli oggetti vari senza dover necessariamente saltare, e vi assicuro la cosa si rivelerà particolarmente utile in più di una circostanza, anzi, adesso che ci penso non sarebbe male nemmeno durante le versioni di latino...

Marco Ernst

Amiga

Vi dico subito che Robocod ha avuto un'accoglienza a dir poco trionfale, come il suo predecessore del resto, tributatagli dall'unanimità delle riviste specializzate; secondo il mio parere simili consensi sono indubbiamente giustificati anche se un piccolo inconveniente gli impedisce di raggiungere livelli di assoluta eccellenza.

Ma andiamo con ordine, la qualità principale del gioco è fuori discussione la componente fumettistica che mantiene sempre livelli altissimi grazie a tutta un'incredibile serie di fondali decisamente atipici (con un sistema di parallasse sfumato veramente interessante), un'impatto visivo non solo tondeggiante, ma persino "gommoso", ad un'eccezionale varietà di nemici caratterizzati da forme ed espressioni esileranti, tonnellate di tocchi di classe che spaziano dall'animazione esemplare del personaggio (spassosissimo quando rimane appeso ai soffitti), al cappellino con le ali grazie al quale svolazzare più o meno liberamente per lo schermo, oppure (assolutamente imperdibili) l'automobile o l'aereo che sembrano usciti direttamente dal film di Roger Rabbit. Rimarchevole poi un'indiscutibile varietà di situazioni e ambientazioni differenti per un totale di oltre 2500 coloratissimi schermi di coinvolgente azione, giudizio positivo anche per l'accattivante motivo introduttivo e un sacco di effetti particolarmente riusciti.

Adesso che vi ho brevemente illustrato le innumerevoli caratteristiche che fanno di Robocod un gioco decisamente speciale torniamo al problemuccio che purtroppo affligge l'intera realizzazione: uno scrolling a volte inspiegabilmente sconnesso che in alcuni casi provoca un effetto abbastanza fastidioso. Ma si tratta più che altro di un impedimento per una votazione da primato piuttosto che una vera e propria bocciatura, compratelo e non avrete di che pentirvi!

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"You don't ask for power...
...You take it!"

Screen shots from Amiga version.

The Godfather™

THE ACTION GAME

"You don't ask for power...
...You take it!"

Il Padrino

U.S. GOLD

TM and © 1991 Paramount Pictures.
All rights reserved.
The GODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures.
U.S. Gold Authorised User.

A Paramount Communications Company

U.S. GOLD

Disponibile per
Amiga e PC (VGA)

Gli screen shots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

"Non chiedi il potere...
...lo prendi!"

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

A PER L' ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. MAZZ

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Empire per Amiga, Atari ST, PC L. 29.900

DEATHBRINGER

"I barbari son tanti, milioni di milioni, e ci fan fuori i commilitoni...", questo cantavano gli Antichi Romani. Ma se è vero che sono tanti, perché nei videogiochi ne mandano sempre e solo UNO contro miliardi di avversari?

In Deathbringer torna la solita tematica dell'affetta e fuggi in stile "caro Rastan ti scrivo perché mi annoio un po', cosa mi consigli di fare per ammazzare il tempo?". Infatti dovete impersonare un barbaro che, armato di sola spada, deve fronteggiare orde di avversari per giungere al cospetto di alcuni potenti maghi che hanno intenzione di dominare il mondo (cavolo, che originaloni! Penso proprio che entro domani scopriranno l'acqua calda, ndr). Per farlo, faticando meno, hanno convinto un demone a trasformarsi in una spada a due mani in cambio di tutte le anime che l'eventuale guerriero mieterà (non sapevo che si poteva vendere ai demoni l'anima di qualcun altro, però è comodo, ndquellodiprima)(vorresti sapere come si vendono le anime delle rondini, eh? NdMax). A complicare la faccenda si intromette poi il nostro caro barbaro che, grazie a una causa non meglio precisata dal manuale, entra in possesso della spada suddetta (deathbringer, appunto) e si mette in cammino per attraversare l'incredibilmente lungo tragitto che lo separa dai propri bersagli.

Cominciamo dicendo che lo scrolling del gioco è solo orizzontale, quindi potete anche scordarvi la varietà di situazioni (non eccelsa ma neanche così limitata) di Rastan. Poi bisogna ammettere che la definizione grafica degli avversari è veramente notevole. Ma, in compenso, le animazioni in genere sono alquanto approssimative, la varietà non esiste e il sonoro non è nulla di straordinario. La ciliegina sulla torta è la giocabilità: il nostro barbaro si muove con una agilità che potrebbe fare invidia solo ad un coccodrillo intrappolato su un albero, mentre i pattern di movimento degli avversari sono chiaramente standard. Anche se da ciò che ho appena detto Deathbringer potrebbe sembrare un brutto gioco, sono sicuro che piacerà comunque a molti. Del resto, Shadow of the Beast è piaciuto ad un sacco di gente pur non essendo per niente giocabile, un simile paragone è comunque decisamente sproporzionato...

Giancarlo Calzetta

Amiga

Bentornata mania degli affetta e fuggi. Un po' di tempo fa non passava mese senza che un qualche eroe con tanto di spada facesse la sua uscita sul mercato. Purtroppo non si può dire che il genere abbia fatto la sua ricomparsa con un titolo di grande richiamo. L'azione di gioco è veramente noiosa, sapete com'è: il mio ideale di divertimento non contempla fare per sei ore ed un quarto la stessa identica serie di movimenti, e anche il manuale non rende giustizia ad un genere (quello fantasy) che può dare molto. Sulla confezione troneggia lo slogan :"oltre 30 strati in parallasse", e bisogna ammettere che è veritiero, ma è anche vero che il risultato globale è identico a quello che si era ottenuto sette anni fa sul Commodore 64 in Mad Max (chi mi vuole, ah, nulla... Pofff). Non penso che ci sia molto altro da dire. Se vi piacciono i giochi con tanta grafica ben fatta, ma che non possono offrire molto di più, prendetelo pure; altrimenti...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **70%**

PC

Graficamente identico alla versione Amiga, scrolling ugualmente poco convincente e animazioni per certi versi approssimative. Problemi che comunque influiscono nel complesso meno pesantemente sul giudizio globale.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **73%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Animazioni tridimensionali e bit-map perfettamente integrati.

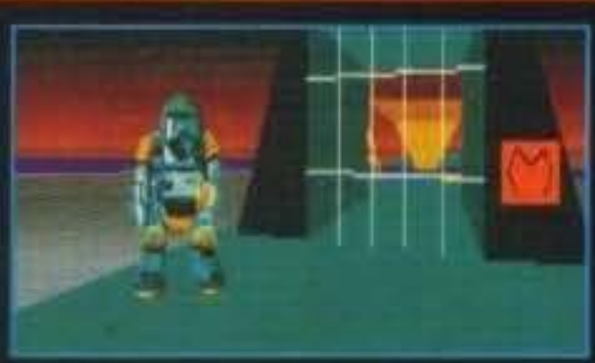
I Centauriani : covo degli avventurieri e della fauna esotica ai confini dell'Universo.

Ai confini dell'Universo : IL CAOS

esplode la sua ombra

Il quadro comandi multifunzionale

In missione segreta, sul pianeta Kaiser, vi trovate rapidamente coinvolti nei tortuosi conflitti che in esso si tramano : rapimento del Gran Sacerdote Rachnuista, rivolta dei technorobots, guerra possibile tra le fazioni dell'esercito. E il colmo dei colmi, Dale è scomparso...



Trappole, emozioni forti, sequenze di volo e combattimenti, tanti misteri vi attendono ad ogni angolo del pianeta...

Disponibile per PC 5.25", 3.5", Amiga, Atari ST, PC hard disk... e prossimamente anche per CD ROM e CD TV

The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

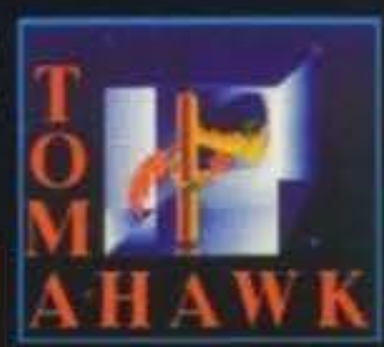
http://www.oldgamesitalia.net/

FASCINATION

Atterraggio a Miami ...
la Temperatura è di 37,2°...

Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio : ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...



The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARM UP

GENIAS Per Amiga L. 49.900

Dopo le precedenti (e notevolmente confortanti) esperienze dei programmatori nostrani al volante dei loro bolidi tricolori è finalmente arrivato il momento anche per la Genias di scendere in pista con la sua attesissima nuova vettura... Quale sarà la prestazione che riuscirà a fornire? Leggetevi la recensione e soddisfate pure la vostra ingorda curiosità!

Una volta tanto procediamo con ordine, cominciando quindi dal titolo che riassume già una delle caratteristiche principali del gioco: Warm Up. Come di certo sapranno tutti gli appassionati questo è il termine inglese con il quale vengono definite le ultime prove libere nella mattinata che precede la gara, capisco che per i meno esperti il warm-up potrebbe essere quello che si fa nell'intimità di uno sperduto chalet di montagna, possibilmente in compagnia di una leggiadra fanciulla, ma si tratta indubbiamente di tutto un altro discorso... Tornando quindi alla denominazione effettiva è facile comprendere come l'importanza di questa mezz'ora in cui la pista è a disposizione delle varie scuderie sia più che evidente: se infatti la vettura non dovesse essere ancora perfettamente a punto ecco un'ultima preziosa occasione per cercare di rivedere l'assetto degli alettoni oppure la regolazione delle sospensioni o ancora la mescola dei pneumatici, nel lodevole tentativo di rendere ancora più competitiva la vostra monoposto; il tutto partendo da una vettura di buon livello, se invece avete fra le mani un trattore (oppure un camion... Giusto per citare un episodio recente, pur confermando tutta la mia solidarietà con Prost, che comunque ha esagerato...), potete decidere se arare l'asfalto per seminarvi grano oppure frumento, ma dimenticate fin da subito ogni vostro proposito di gloria. Fortunatamente nel gioco le varie scuderie, pur mantenendo le proprie caratteristiche di velocità, accelerazione, aderenza... sono tutte di un livello accettabile, o quantomeno più che sufficiente per permettere ad un pilota che si possa chiamare tale di infiammare gli animi di una folla in delirio (diciamolo pure: per il colore Rosso Ferrari! Per quanto di questi tempi sia anche quello della vergogna...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Warm Up

Amiga

Dopo quelli che non esito a definire due capolavori nel loro genere come Champion Driver e Millemiglia ero davvero curioso di vedere che cosa sarebbe saltato fuori da quest'atteso Warm Up della Genias. Vi dico subito che il risultato è ancora una volta ampiamente soddisfacente, con un prodotto di un livello qualitativamente superiore, capace di una sicura imposizione su di un mercato che anche per le produzioni italiane deve ormai essere considerato a tutti gli effetti internazionale. Il gioco è realizzato in maniera impeccabile, curato nelle numerose opzioni, graficamente accattivante, dotato di una notevole l'introduzione animata, ma soprattutto può contare su un'eccellente realismo in grado di entusiasmare la redazione intera (cosa che avviene con un paio di titoli al mese, non di più...). Tutto questo grazie ad una strepitosa trasposizione della tenuta e del controllo effettivo delle varie vetture (la sensazione che si prova quando si perde aderenza finendo irrimediabilmente fuori pista è veramente incredibile, come del resto anche le ruote che stentano a fare presa sull'erba o vengono rallentate dalla sabbia hanno qualche cosa di decisamente imperdibile!). Detto questo non posso far altro che rivolgere un sacco di meritatissimi complimenti ai Fratelli Dardari per un lavoro di grandissimo livello... Altamente consigliato quindi, non credo che ne possiate in nessun modo rimanere delusi!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

Arrivati a questo punto cerchiamo di elencare in ordine di apparizione sparso alcuni aspetti principali di quello che troverete all'interno del programma: partiamo dai livelli di difficoltà che sono tre, possibilità di adottare il cambio automatico o quello manuale, scelta delle varie monoposto (differenziate persino nel rombo dei motori), presenza dei sedici differenti circuiti mondiali affrontabili separatamente o nell'ambito dell'intero campionato di F1, influenza della scia sull'andamento della vostra vettura, bandierine dei giudici di gara per segnalare eventuali incidenti oppure la presenza di olio sulla pista, cambio gomme durante la corsa (il cui tempo di fermata è in funzione dell'abilità della vostra squadra e della capacità di "smanettamento" (più o meno quello che stavano facendo i meccanici della Williams durante l'ormai celebre pit-stop di Mansell)), particolare attenzione la meritano poi le ruotine "intelligenti" che gestiscono la gara degli altri concorrenti.

Questo significa che non avremo a che fare solamente con undici vetture (questo il numero dei contendenti contemporaneamente in pista) capitate per puro caso dalle parti del circuito durante una gita domenicale, ma con degli accaniti avversari che seguiranno le loro strategie personali scegliendo le traiettorie più congeniali alle loro caratteristiche, decidendo il giro nel quale fermarsi ai box e via dicendo... Fatemi dare un'occhiata, mi sembra di avervi detto tutto quello che mi ero ripromesso di dirvi e quindi posso considerare virtualmente conclusa questa recensione, anzi no! Ci sono alcuni cheat-mode dei quali vorrei parlare, ma forse è troppo presto...

Max

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...

Da novembre per PC-VGA 256 colori.
Presto anche per AMIGA

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

Per qualunque informazione telefonate a: LEADER 0332/212255

http://www.oldgamesitalia.net/ UZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASCI http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE PERIPEZIE DI DUE PESTIFERI GEMELLI

CAPCOM® USA

Scampati all'ira di un malvagio Sig della Guerra e improvvisatisi guerrieri i nostri eroi affrontano 6 livelli di azione incalzante. La loro missione? Trovare gli occhi di un drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

MEGA TWINS™

U.S. GOLD®

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO
RADDOPPIANO I GUAI!

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

stered trademark
by U.S. Gold Ltd.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM 17 per Amiga L. 59.900

GAMES machine

STAR PLAYER

Siete grandi, grossi, sporchi, mangiate ferro e cacate scintille, non perdete mai tempo (neanche per sanguinare), siete i migliori in tutto quello che fate, alle tre fate sempre merenda con i Kinder Cereali, non avete mai avuto carie in tutta la vostra vita e usate ogni mattina da due a quattro boccette di Denim Musk per fare i gargarismi: chi siete? Redattori di TGM? No, peggio, molto peggio: fate parte degli Ipc e il vostro compito quello di mostrare a qualche migliaio di alieni quanto sia raccapricciante guardare un Uzi dalla parte della canna...

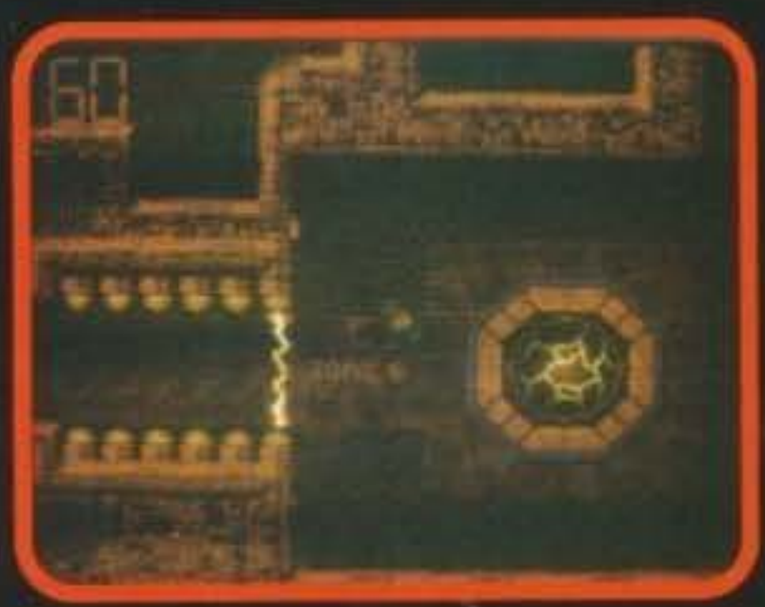
ALIEN BREED

E' il 2191, e, tanto per cambiare, le tensioni politico-sociali della nostra galassia rischiano di generare un'immensa guerra interplanetaria tra le varie fazioni. Per preservare la pace, è stato costituito l'Inter-Planetary-Corps (IPC per gli amici), i cui agenti sono mandati in missioni semestrali per pattugliare e tenere sotto controllo le varie stazioni di ricerca che, spesso e volentieri, decidono di ribellarsi. E così, dopo sei mesi più tranquilli del solito, quando ormai state già sognando di andare a prendere il sole su Mercurio (lì sì che ci si abbronza!), il quartier generale vi contatta per informarvi che si sono persi i contatti con la stazione di ricerca sistemi di sicurezza numero 4 (numero che ritorna spesso nella mia vita, soprattutto in peste...) e a voi, visto che casualmente siete da quelle parti, viene richiesto di investigare. Logicamente potrebbe essere solo un trasmettitore fuori uso, o forse una tempesta magnetica, ma (logicamente) il vostro sesto senso vi dice che gatta ci cova e così, toccando ferro e portandovi dietro un mazzo di quadrifogli (non che un mega-mitraglione grosso come quello dell'A-10), atterrate finalmente sulla pista di attracco della stazione orbitante. Appena scesi non ci mettete molto a capire che qualcosa non va: non essendo infatti ancora carnevale, è alquanto difficile pensare che tutti gli scienziati abbiano deciso di mascherarsi in gobbi, brutti ed informi mostriciattoli grigi, per cui, anche se il vostro quoziente intellettivo fosse più basso del vostro numero di scarpe, realizzate che qualche strana forma aliena ha deciso di usare la stazione orbitante come colonia estiva e così, da buon agente, vi addossate il compito di sfrattarli con le buone o, più probabile, con qualche tonnellata di piombo...

Il gioco inizia con il vostro personaggio visto dall'alto vicino all'astronave, armato soltanto di una mitragliatrice ed un paio di caricatori: il vostro scopo è quello di portare a termine una missione specifica datavi dal quartier generale, che normalmente consiste nel raggiungere un punto sulla mappa, azionare un detonatore, e infine ritornare vivi all'ascensore prima che scada il conto alla rovescia per affrontare così il successivo livello. Sparsi su ogni piano potrete trovare parecchi oggetti utili per la vostra missione, come le chiavi, indispensabili per aprire le innummerevoli porte, munizioni extra, kit di pronto soccorso e, cosa più importante di tutte, un cospicuo quantitativo di soldi. Questi sono estremamente utili poiché nella stazione di ricerca sono presenti parecchi computer Intex

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



System attraverso i quali potrete comprare dell'equipaggiamento supplementare come ad esempio la mappa elettronica del livello (praticamente indispensabile per non perdere l'orientamento nel dedalo di corridoi), vite extra, ed armi sempre più potenti e distruttive per eliminare gli alieni che divengono di volta in volta più scontrosi. Questi infatti, oltre a gironzolare in massa liberamente per le varie stanze, hanno la cattiva abitudine di sfondare il pavimento in modo da accerchiarvi ed attaccarvi contemporaneamente da diverse direzioni, per cui è molto importante tenersi sempre aperta una via di fuga per poter scappare in caso di necessità; se poi la situazione si mettesse proprio male, potete utilizzare le porte antincendio per coprirvi le spalle, ma state attenti poiché queste, una volta chiuse, non possono più essere riaperte, e spesso vi troverete costretti ad allungare di molto la vostra strada nella speranza di trovare un modo per passare. Quando a suon di mitragliate riuscirete a raggiungere il punto X sulla mappa e toccare il detonatore qui presente, tutto lo schermo diventerà rosso ed inizierà il conto alla rovescia; manca a dirlo, nei pochi secondi che avrete a disposizione dovrete raggiungere il più in fretta possibile l'ascensore, per essere così trasportati verso il nuovo e più complicato livello, dove alieni sempre più famelici e cattivi vi aspettano con le fauci alle bocche (?!?). Per rendere il tutto più piacevole, nei piani inferiori, prima di poter raggiungere la vostra fatidica meta, dovrete passare sul cadavere del tipico mostro finale (sempre che lui vi lo permetta...) operazione comunque più semplice del previsto, che non dovrebbe porre troppi problemi a dei macho come voi (Team 17, siete troppo umani). Infine, per divertirsi con gli amici, c'è anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente, e vi assicuro che avanzare fianco a fianco nell'intricato sotterraneo eliminando orde di viscidi alieni e imparando a coprirvi le spalle a vicenda, aumenterà di gran lunga il divertimento, assicurando ore di stremi ed esaltanti combattimenti. Come diceva Guido Angeli: provare per credere! Luke

ALIEN RITORNA...

Per i cinofili e i fans più sfegatati di Ripley, siamo onorati di informarvi che Alien 3 è stato già in buona parte girato dalla 20th Century Fox, impegnata a dargli gli ultimi ritocchi prima della sua uscita (esattamente quando non ve lo saprei dire, si è infatti rotto il tubo catodico della mia sfera di cristallo...), e che, ratta come la folgore, la Mirrorsoft si è già accaparrata la licenza per la versione su monitor. Alla grande!

Ragazzi, non credo alle mie lenti a contatto!!! Penso che ci troviamo davanti al prodotto più valido nel suo genere che sia mai comparso per l'Amiga. I magnifici effetti sonori che spaziano da frasi digitalizzate a musichette d'atmosfera, la grafica stupefacente e fluidissima degli sprite e dei fondali, i grandissimi tocchi di classe presenti in tutto il gioco (basta pensare al collegamento con i terminali danneggiati), la bellissima presentazione su un disco supplementare (così non sarete costretti a schiacciare freneticamente entrambi i tasti del mouse per iniziare una partita) e, dulcis in fundo, la possibilità di poter giocare in due contemporaneamente (spara, Ale, sparaaa!), fanno questa di questa creatura dei Team 17 (un gruppo di ragazzi che hanno cominciato come pirati...) un vero capolavoro; l'unico inconveniente è dato dal fatto che il programma necessita del Mega (e, ve lo assicuro, si vede!), risolvendovi così anche il problema di cosa farvi regalare per Natale. Benché lo schema di gioco e la vista dall'alto ricordano sia Alien Syndrome che Into The Eagle Nest, posso assicurarvi che Alien Breed ha preso dai suoi predecessori solo il meglio, e se anche voi, come me, vi esaltate per queste cose e conoscete ogni battuta di Aliens a memoria ("Escusa muchaca, ho bisogno di saper soltanto una cosa: DONDE STA!"."OK Vasquez, ferro e fuoco..."), rallegratevi ed esultate perché la vostra ricompensa è finalmente arrivata.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

è in via San Prospero 1
piazza Cordusio, MM1
MILANO

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT

TITOLO	TRA	AMI	PC	SCHEDE
'NAM		49,9	59,90+	
3D CONSTRUCTION KIT	SI	99,9	99,90+	CEV
3D POOL		19,9	19,5$	HCEV
4D SPORTS BOXING		....	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		....	59,90+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49,9	....	
688 ATTACK SUB	SI	49,9	69,90+	HCEV
A-10 TANK KILLER		79,9	79,90+	CEV
A.G.E.		49,9	59,90$*$	V
ACTION STATIONS!		....	35+	
AD&D COMPILATION		79,9	89,90$*	COMP
ADS Advanc.Destroyer Simulator	SI	29,9	29,90*	CEV
AFRIKA KORPS	SI	49,9	....	
AIR COMBAT ACES	SI	59,9	69,90$*	CE
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	....	69$*	CEV
AIR SUPPLY		29,9	....	
AIR/SEA SUPREMACY	SI	59,9	69,90$*	COMP
ALIEX		29,9	....	
ALTERED DESTINY		59,9	....	
AMNIOS	SI	49,9	....	
ANCIENT GAMES		19,9	....	
ARACHNOPHOBIA	SI	....	49,90*$	CEV
ARMOR ALLEY		....	69,90$*	CEV
ARMOUR-GEDDON	SI	49,9	....	
B.A.T.	SI	59,9	59,90*$	V
BARBARIAN		....	19,90$	
BATMAN THE MOVIE		19,9	29,90+	CEV
BATTLE COMMAND		....	59,90+	CEV
BATTLECHESS WINDOWS		....	72+	CE
BATTLESCAPES	SI	49	49+	COMP
BEACH VOLLEY		19,9	....	
BEAST BUSTERS		29,9	....	
BETRAYAL	SI	69,9	79,90$	E
BIG BUSINESS	SI	49,9	49,90*$	CEV
BIG DEAL		69,9	69,90+	CEV
BIG GAME FISHING	ITA	59,9	69,90$*	CE
BILL & TED'S Excellent Advent.		69,9	72+	CEV
BIONIC COMMANDO		....	19,90$	
BLADE WARRIOR		49,9	....	
BLOODWICH	SI	....	69,90$*	CEV
BRAIN BLASTERS	SI	49,9	....	
BREACH 2 Enhanced	SI	49,9	59,90$	CEV
BRIGADE COMMANDER		59	....	
BUBBLE BOBBLE		19,9	....	
CALIFORNIA GAMES	SI	19,9	19,5*$	
CALIFORNIA GAMES II		....	69,90+	CEV
CANTON	ITA	49	....	
CAPCOM COLLECTION	SI	59,9	....	
CAPTAIN PLANET	SI	49,9	....	
CARCHARODON WHITE SHARKS	SI	39	....	
CARRIER COMMAND		19,9	19,90*$	HCEV
CASTLES	SI	....	59$*	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9	59,90$*	EV
CHALLENGE GOLF		59,9	....	
CHAMPION DRIVER	ITA	49,9	....	
CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	SI	49,9	....	
CHART ATTACK	SI	59,9	....	
CHASE H.Q.II - S.C.I.	SI	29,9	....	
CHESSMASTER 2100		59,9	....	
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59,9	....	
COHORT	SI	49,9	59,90$*	CEV
COLOSSUS CHESS 4	ITA	39	....	
COMMAND H.Q.		....	79,90$	
CONFLICT EUROPE		19,9	....	
CONFLICT: MIDDLE EAST		69,9	69,90$	CE
CONQUEROR	SI	....	19,90$	
CRAZY CARS		19,9	....	
CRUISE FOR A CORPSE		....	59,90$*	
CRYSTALS OF ARBOREA	SI	39	39$*	HCEV
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL		19,9	....	
DAS BOOT		49,9	....	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		69,9	69,90$	CE
DEATHBRINGER	SI	29,9	29,90$*	CEV
DEFENDER OF THE CROWN		19,9	19,90*$	CE
DELUXE STRIP POKER 2	SI	49,9	59,90$*	EV
DINOWARS		49,9	49,90$*	CEV
DISC		....	59*$	CEV
DOUBLE DRAGON II	SI	....	29,90*	CE
DRAGON FIGHTER	SI	49,9	....	
DRAGON NINJA		19,9	....	
DRAGONSTRIKE		69,9	....	
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49,9	49,90$	CE
DUNGEON MASTER		49,9	....	
EARL WEAVER BASEBALL II		....	89,90$*	CEV
ELF		29,9	....	
ELITE PLUS		....	89,90*$	EV
ELVIRA	SI	49	69*	EV
EMPIRE	SI	59,9	....	
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	29,9	49,90*$	CEV
ESCAPE FROM COLDITZ		59	....	
ESS MEGA European Station Sim.	SI	....	99$*	V
EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49,9	49,90$*	CE
EXILE		49,9	....	
EYE OF THE BEHOLDER		69,9	69,90$*	CEV
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		....	89,90*$	V
F-14 TOMCAT		....	59,90*$	EV
F-15 STR EAGLE II SCENARY DISK		....	49,90$*	CEV
F-15 STRIKE EAGLE II	SI	79,9	89,90$*	
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69,9	99$*	HCEV
F-29 RETALIATOR	SI	59,9	59,90+	EV
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	29,9	....	
FALCON 3		....	99,90$*	EV
FALCON The classic collection		69,9	....	
FASCINATION		59,9	59,90$$	V
FAST LANE	SI	....	59,90$*	COMP
FERRARI FORMULA ONE	SI	....	59,90*	HCE
FEUDAL LORDS	SI	49,9	....	
FINAL FIGHT	SI	29,9	....	
FLIGHT OF THE INTRUDER		59,9	....	
FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9	....	
FOOTBALL DIRECTOR 2	ITA	59,9	....	
FORMULA 1 3D	ITA	49,9	....	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	49,90*$	HC
FORT APACHE	SI	49,9	....	
FRANK BRUNO'S BOXING	SI	....	30$	
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER		....	69,90$*	CEV
GEISHA	ITA	59,9	59,90$*	
GEM'X	SI	39	....	
GENGHIS KHAN		....	69,90+*	E
GERM CRAZY		39	....	
GETTYSBURG	SI	49	49+	
GHOSTBUSTERS II	SI	19,9	....	
GOBLIIINS		49,9	49,90$*$	CE
GODS		49,9	....	
GOLDEN AXE	SI	49,9	49,90+	
GRAND PRIX		79,9	....	
GRAND SLAM BRIDGE	SI	....	59,90*$	HC
GRANDSTAND	SI	49,9	....	
GUNSHIP 2000	SI	....	89,90$*	V
HALLS OF MONTEZUMA		69,9	....	
HAMMERFIST	SI	39	....	
HARD DRIVIN'	SI	19,9	19,90+	
HARD DRIVIN' II	SI	29,9	29,90+	
HARD NOVA	SI	49,9	59,90$	EV
HEART OF CHINA		....	89,90$*	V
HEART OF THE DRAGON		49,9	....	
HERO'S QUEST		89,9	....	
HEROES OF THE LANCE	ITA	19,9	19,90*$	CE
HEROQUEST	SI	49,9	....	
HEROQUEST Return of Witch Lord	SI	29,9	....	
HUNTER		49,9	....	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59,9	....	
IKARI WARRIORS		....	25$	CE
IL PADRINO		49,9	59,90+	
IMPERIUM	SI	49,9	59,90$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	....	59,90*$	CEV
INDY Action game	SI	19,9	19,90$	CEV
INTERCHANGE	SI	29,9	....	
INTERNATIONAL ATHLETICS CHAMP.	ITA	39,9	....	
JACK NICKLAUS CLIP ART		33	33+	CEV
JACK NICKLAUS COURSES OF 1991		33	33$*	CEV
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		....	33$	
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	72$*	CEV
JAMES BOND COLLECTION	SI	49,9	....	
JETFIGHTER II		....	79,90+	CEV
JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	59,9	....	
KICK OFF 2	SI	29,9	49,90$*	EV
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE		19,9	....	
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29,9	....	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS		19,9	....	
KING'S QUEST V	ITA	....	99,90*$	V
KLAX	SI	19,9	19,90$*	
LA STORIA INFINITA II	ITA	29,9	....	
LARRY V		....	89,90$*	V
LAST BATTLE	SI	49	....	
LAST NINJA III	SI	49,9	....	
LEMMINGS		49,9	69,90+	CEV
LIFE & DEATH		49,9	....	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		....	49,90$*	EV
LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR		....	49,90$	V
LINKS CHAMPIONSHIP COURSE		....	69,90$	V
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF		....	99,90*	V
LOMBARD RALLY		19,9	....	
LONE WOLF Mirror of Death		....	49,90$	HCE
LORD OF THE RINGS	SI	....	69,90$*	CV
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI	49,9	....	
LUPO ALBERTO	ITA	29,9	....	
MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea		....	99*	HCEV
MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	49,9	....	
MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	59*$	EV
MARTIAN DREAMS		....	69,90$*	EV
MARTIAN MEMORANDUM		....	89,90$	V
MEDIEVAL LORDS		....	69,90$	CE
MEGA LO MANIA		69,9	....	
MEGAFORTRESS		....	59,90$	V
MEGATRAVELLER 1	SI	39	....	
MEGATRAVELLER 2	SI	....	69,90*$	EV
MERCHANT COLONY	SI	49,9	59,90$*	CEV
MIDWINTER II Flames of Freedom	SI	69,9	....	
MIG-29 FULCRUM	SI	....	59,90+	CEV
MIG-29M SUPERFULCRUM	SI	69,9	79,90+	CEV
MOONBASE		....	79,90+	HCEV
MOONSHINE RACERS	SI	....	29,90*$	EV
MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER	SI	49,9	....	
NAPOLEON I Campaigns 1805-1814		59,9	....	
OBITUS	SI	69,9	....	
OUT RUN EUROPA	SI	29,9	....	
OVER THE NET	ITA	....	39+	CE
P.P. HAMMER	SI	49	....	
PANZA KICK BOXING	SI	29,9	29,90$*	CEV
PANZER BATTLES		....	72*	HCEV
PGA GOLF	SI	59,9	69,90$*	HCEV
PIT FIGHTER		29,9	29,90+	
PLAYER MANAGER	SI	49,9	....	
POLICE QUEST III		....	99,90$*	V
POOL OF DARKNESS		....	69,90$*	EV
POPULOUS	SI	....	59,90$	CEV
POWERMONGER	ITA	59,9	....	
PREHISTORIC	SI	29,9	29,90$*	HCEV
PREMIER COLLECTION	SI	49,9	....	
PRINCE OF PERSIA		29,9	29,90+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49,9	49,90*$	CEV
PRO-SPORT CHALLENGE		59,9	69,90$*	COMP
R-TYPE 2		49,9	....	
RAILROAD TYCOON	SI	79,9	....	
RBI BASEBALL II	SI	49,9	59,90+	CE
RED BARON		....	89,90$*	V
RIDERS OF ROHAN		....	69,90$*	EV
RISE OF THE DRAGON		99,9	....	
ROBIN HOOD	SI	49,9	49,90$*	EV
ROBOCOD James Pond 2		29,9	....	
ROBOCOP II	SI	29,9	....	

LEGENDA : AMI=AMIGA PC=MS/DOS $=DISC 3 1/2 *=DISC 5 1/4 +=DISC 3&5
SCHEDE: H=HERCULES C=CGA E=EGA V=VGA
TRA: SI=MANUALE O CARICAMENTO IN ITALIANO ITA=ANCHE SOFTWARE IN ITALIANO PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vendita per corrispondenza in
telefonare ai numeri: 02 / 874580 - 874596
In Dicembre le spedizioni si effettuano
esclusivamente per Corriere

PERGIOCO

BUON NATALE E FELICE ANNO NUOVO

ROCKET RANGER		19,9	19,90*$	CE
ROLLING RONNIE		29,9	29,90$*	
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS		89	....	
RUGBY The World Cup	SI	29,9	....	
RULES OF ENGAGEMENT		....	69,90$*	CEV
SAN FRANCISCO HERT		29,9	29,90$*	
SANDS OF FIRE		....	69,90$*	CEV
SEARCH FOR THE KING		59,9	....	
SEARCH FOR THE TITANIC		....	69,90+	CEV
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90$*	CE
SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	89,90$*	V
SECRET OF THE SILVER BLADE		59,9	....	
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA	....	99$	EV
SHADOW DANCER	SI	29,9	....	
SHADOW OF THE BEAST	SI	19,9	....	
SHADOW SORCERER	ITA	59,9	69,90*$	CEV
SILENT SERVICE II		79,9	79,90$	CEV
SIM CITY ANCIENT CITIES		33	....	
SIM CITY FUTURE CITIES		33	....	
SIM EARTH	SI	....	89,90+	HEV
SINBAD Throne of Falcon		19,9	19,90$	CE
SKI OR DIE	SI	49,9	....	
SOCCER MATCH		19,9	....	
SPACE 1889	SI	—	69,90*$	CEV
SPACE QUEST 1 Roger Wilco		—	89,90*$	V
SPACE QUEST II		—	79,90+	HCEV
SPACE QUEST IV		—	89,90$*	V
SPEEDBALL 2		....	79,90$*	EV
SPIRIT OF EXCALIBUR		59,9	59,90$	EV
SPOT	SI	49,9	49,90+	CEV
SQUASH J.KHAN	SI	39	39*$	HCEV
STARFLIGHT II	SI	59,9	....	
STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT.	SI	....	69,90$*	CEV
STRIKE 2		....	29,90$	EV
STRIKER MANAGER	SI	59,9	—	
SUPAPLEX	SI	59,9	—	
SUPER MONACO G.P.	SI	29,9	—	
SUPER OFF ROAD	SI	....	29,90+	
SUPER SEGA		59,9	....	
SUPER SIM PACK	SI	59,9	....	
SUPER SKWEEK		49,9	....	
SUPER SPACE INVADERS	SI	29,9	....	
SUPERLEAGUE SOCCER		19,9	19,90$	
SWAP	SI	49	49$	CEV
SWITCHBLADE II	SI	49,9	....	
TEAM YANKEE	ITA	39	....	
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29,9	29,90$	
TENNIS CUP		19,9	19,90$	
TERMINATOR 2	SI	29,9	29,90+	EV
TEST DRIVE III The Passion		—	69,90*$	EV
THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH		....	99,90$	V
THE BARD'S TALE III	SI	69,9	69,90$*	CEV
THE BASKET MANAGER	ITA	....	59,90$*	CEV
THE BLUES BROTHERS	SI	29,9	49,90**	HCEV
THE CARDINAL OF THE KREMLIN		....	72,90+	CEV
THE FINAL CONFLICT	SI	....	49,90*$	CEV
THE GOLD OF THE AZTECS	SI	....	29,90*$	CE
THE HOUND OF SHADOW	SI	49,9	....	
THE HUNT FOR RED OCTOBER		49,9	59,90*	CEV
THE IMMORTAL	SI	....	59,90$*	EV
THE KEYS TO MARAMON		....	69,90$*	CE
THE KILLING CLOUD		49,9	79,90$*	CEV
THE KING OF CHICAGO		....	19,90$	CE
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	69,90*$	CE
THE MAGNETIC SCROLLS	SI	49,9	59,90$	COMP
THE NEW ZEALAND STORY		19,9	....	
THE SIMPSONS		29,9	49,90+	
THE TERMINATOR		....	69,90*$	EV
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49,9	49,90*	CEV
THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI	....	49,90$*	CEV
THEME PARK MYSTERY	SI	....	49,90+	CEV
THUNDERHAWK AH-73M		59,9	....	
TIME WARP DRAGON'S LAIR II		....	99,90$	CEV
TOKI		29,9	....	
TOM AND THE GHOST		49,9	....	
TOP SHOTS		19,9	....	
TOURNAMENT GOLF	SI	35	39*$	E
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	49,9	....	
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89,9	89,90+	HCEV
TURBO OUT RUN	SI	19,9	—	
TURRICAN	SI	19,9	—	
TURRICAN II The Final Fight	SI	29,9	—	
TURTLES II The Coin-Up		49,9	49,90$*	
TV SPORTS FOOTBALL		19,9	19,90$*	CE
TYPHOON OF STEEL CONSTR.SET		69,9	69,90$*	CE
ULTIMA V Warriors of Destiny		49,9	....	
ULTIMA VI The False Prophet		....	59,90+	HCEV
ULTIMATE BASEBALL T. LA RUSSA		....	69,90$*	EV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69,9	79,90$*	CEV
UTOPIA Creation of a Nation	SI	69,9	....	
VIRTUAL WORLDS	SI	49,9	49,90$	COMP
WARLORDS		69,9	69,90*	EV
WATERLOO		—	19,90$	CE
WHITE DEATH		....	35+	
WILD WHEELS		29,9	29,90+	
WING COMMANDER		....	59,90$*	EV
WING COMMANDER DATA DISK 1		....	29,90*	EV
WING COMMANDER II		....	79,90$	EV
WING COMMANDER SECRET MISS. 2		....	29,90$*	EV
WORLD CLASS LEADERBOARD		15	....	
WORLD CUP '90	ITA	....	29,5+	CE
WORLDS AT WAR		49,9	59,90+	HCEV
WRATH OF THE DEMON	SI	69,9	69,90$*	CEV
WRESTLING WWF		29,9	....	
XENON 2 Megablast		19,9	19,90$	HCEV
ZELIARD		—	59,90+	HCEV

49900 lire
gioco
da tavolo
fantasy
con 35 miniature in plastica e tabellone tridimensionale, per 2-5 giocatori

SEGA MEGADRIVE 279000

GAME GEAR

279000

GAME BOY

149000

LYNX 2

229000

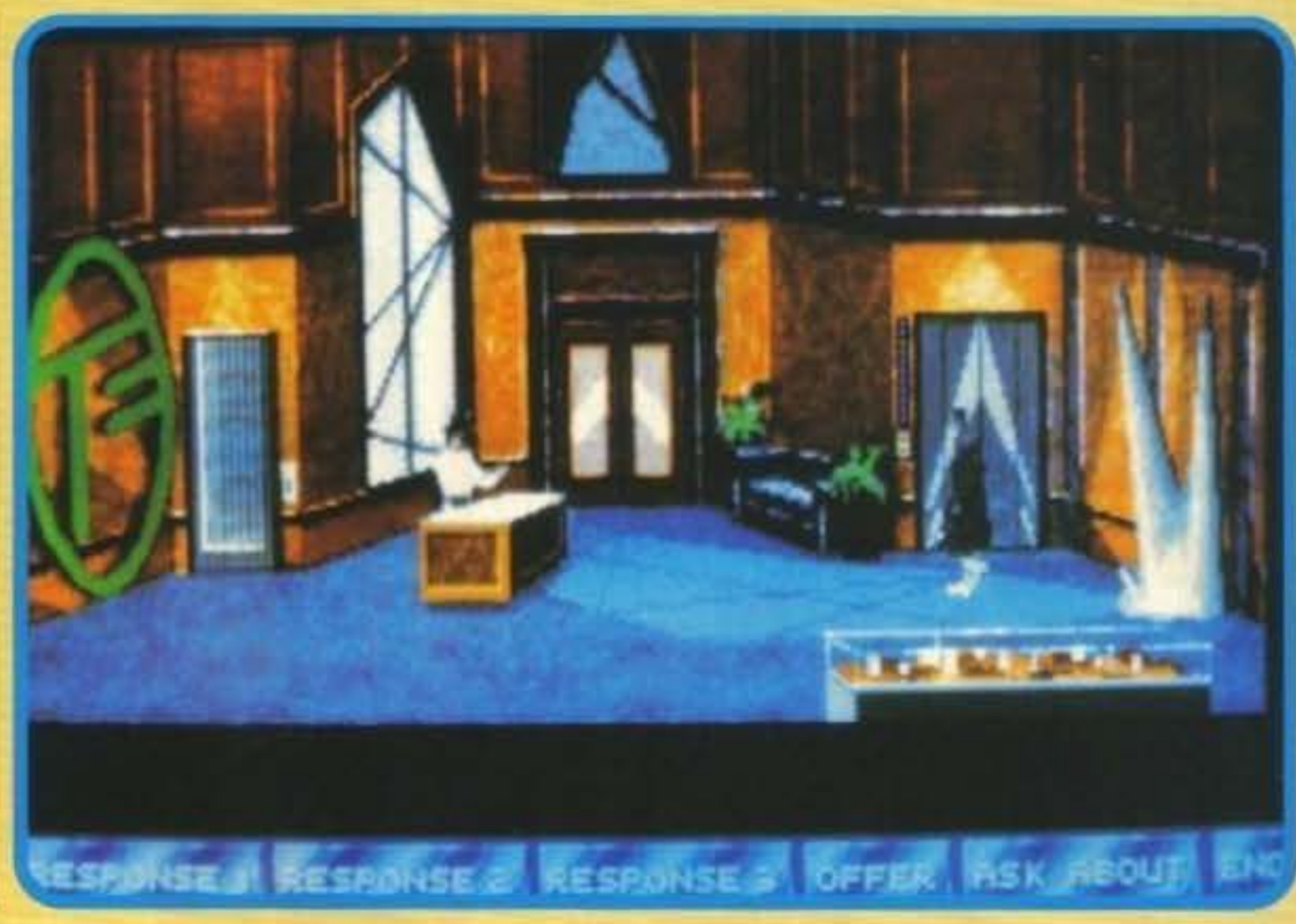
Anna Spina

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Access, per PC L. 89.900

Come NON si capisce dal nome e da un mucchio di altre cose, Martian Memorandum altro non è che il seguito di Mean Streets. E che seguito!



MARTIAN memorandum

GAMES machine

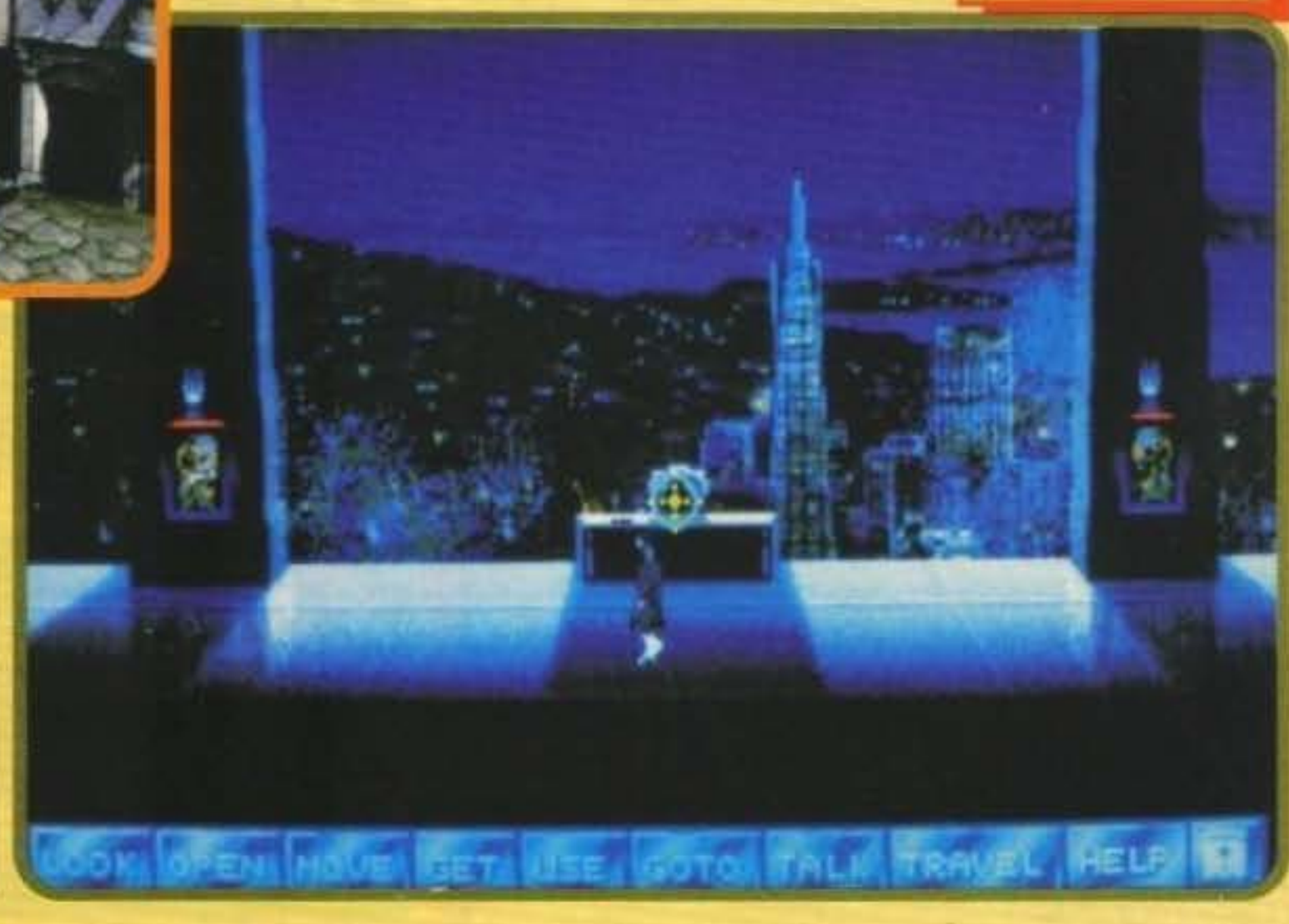
STAR PLAYER

Dopo aver risolto il difficile caso di Mean Streets il nostro Tex Murphy si ritrovò improvvisamente ricco, famoso e corteggiato da tutte le donne (prima, infatti, non lo degnavano nemmeno di un'occhiata). Che altro aggiungere? Lo sapete bene che il successo dà un po' alla testa e corrompe anche i più incorruttibili. E visto che il nostro Tex non apparteneva per niente a quest'ultima categoria si era lasciato decisamente tentare dalla prospettiva di una bella vita senza troppe preoccupazioni per la testa. Non penso che sia il caso di scendere troppo nei particolari del suo nuovo "modus vivendi". Basti dire: un paio di belle ragazze al giorno, qualche sbronza colossale ogni tanto, qualche soldo al casinò o ai cavalli (rigorosamente persi), villette esclusive, viaggi costosissimi, ecc.

Inutile aggiungere che i soldi se ne andavano a un ritmo incredibile e con loro anche la fama che si era costruita con tanto sudore della fronte e di quello che in essa era contenuto fino a qualche tempo fa. Potete immaginarvi il resto: Tex Murphy si ritrovò ben presto al verde e senza uno straccio di cliente disposto ad affidargli un caso finché...

Finché non saltò fuori Marshall Alexander, l'uomo più ricco del sistema solare, ad incaricarvi di trovare sua figlia Alexis, misteriosamente scomparsa insieme ad un altro oggetto ancora più misterioso e di cui non vi viene detto assolutamente nulla.

Bene, ce n'era abbastanza per una squadra completa di detective di professione, ma il nostro Tex

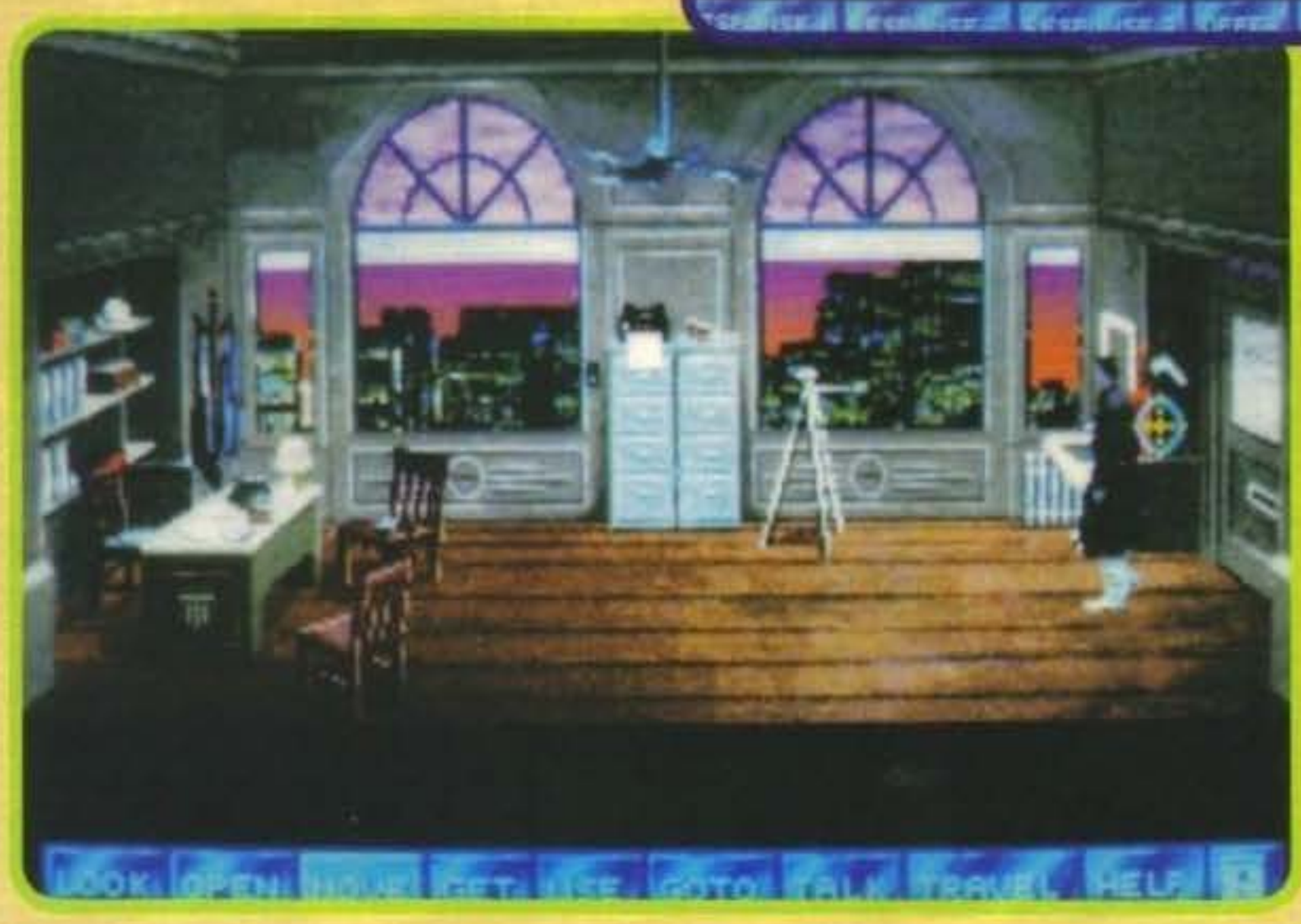


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

non se ne pone neanche il problema e accetta senza condizioni il caso. Qualche tempo dopo essere stato bruscamente congedato con la promessa di una ricca ricompensa Murphy comincia finalmente a far lavorare il cervello e sente puzza di bruciato sull'intera faccenda. A quale oggetto si riferiva Alexander? E perché era così misterioso? C'era forse sotto qualcosa di illegale? E sua figlia, gli premeva davvero di ritrovarla come le sue parole e, soprattutto, la sua voce non lasciavano affatto intendere.
Niente male come inizio, peccato che Mister Alexander fosse troppo occupato per chiarire qualcosina e fermamente deciso a rifiutare ulteriori colloqui.
Bene, Tex, sei in ballo e ti conviene ballare!
Per fortuna non sarete soli: il vostro orologio da polso è un video-ricetrasmettitore portatile che vi permette di chiamare in qualsiasi momento la vostra segretaria (ma non preoccupatevi troppo: se va male potete quasi sempre riprovare); altrimenti il personaggio in questione si lascia interrogare senza storie e vi dice subito tutto quello che sa (e in questo caso niente parlato digitalizzato).
Se tutto questo vi può sembrare difficile non fatevene un problema: il programma contiene anche un'opzione di aiuto a diversi livelli (cioè da semplice consiglio a vera e propria soluzione) per aiutarvi a risolvere i vari enigmi del gioco.
Preciso subito che il gioco è abbastanza elitario in fatto di configurazione richiesta: 640K RAM (ormai non fanno più storia), VGA o MCGA a 256 colori (perché rovinare il tutto con una retinatissima grafica a 16 colori malamente digitalizzata? Meglio così, tutto sommato), hard disk (7 megabyte e rotti non sono noccioline, e poi è anche un problema di velocità di caricamento). Raccomandati anche mouse e scheda sonora, il primo per destreggiarsi in fretta tra le icone, la seconda per godersi il grande sonoro digitalizzato del gioco. Da notare che il sonoro campionato è presente anche col solo altoparlantino di serie e basta amplificarlo per godersi ottimi risultati (ricordate il nostro articolo sul RealSound della Access? Vedere TGM Maggio 91).

G.B.



Stacy (che, bisogna precisarlo, è un pochino incavolata con voi perché le dovete due mesi di arretrati, ma cerca di nasconderlo sotto espressioni di falso entusiasmo, per cui non meravigliatevi se nel corso del gioco si dimostrerà sempre meno utile) per ottenere informazioni sulle persone che incontrate o quelle che vi vengono nominate.
Il resto del gioco (cioè praticamente tutto), infatti si può dividere in due fasi: esplorazione e dialoghi. Nella prima dovete vagare per luoghi vari di cui siete venuto in qualche modo a conoscenza e cercare oggetti o indizi. Nella seconda fase (i dialoghi) ci sono due possibilità: o dovete cercare di strappare informazioni da qualche individuo recalcitrante (soprattutto facendogli un favore o minacciando qualche azione legale) e in questo caso entrerete in un dialogo ad albero in cui solo un approccio è quello corretto

Fantastico! Non avevo mai visto né sentito niente di simile! Martian Memorandum vi coglie veramente alla sprovvista imbrigliandovi praticamente fin dall'inizio in una girandola di immagini e discorsi digitalizzati integrati magistralmente. Proprio così: oltre a sentire la frase scritta nella finestrella apposita potrete godervi la vista del suo profferitore MENTRE la profferisce con tanto di espressioni, gesti, e labbra che si muovono correttamente (e non come si faceva fino a poco fa, con le labbra che si aprono e si chiudono a casaccio). Accidenti, è quasi come guardare un film. Beh, adesso però non cominciate a pretendere che tutto il gioco sia così: in realtà questo avviene soprattutto quando dovete cercare di convincere un personaggio a darvi qualche informazione o giù di lì, il che vuol dire specialmente agli inizi (proprio dove fa più scena), mentre procedendo nel gioco il parlato scompare gradualmente.
Per quando riguarda la struttura di gioco, invece, i commenti sono decisamente meno entusiastici: pur supportato da una grande tecnica o da una trama interessante appare chiaro fin dall'inizio che è il solito giallo dove bisogna prendere tutto (ogni oggetto prima o poi tornerà utile: quelli inutili non si riescono neanche a raccogliere), parlare con tutti e prima o poi qualcosa succederà. Se proprio volessimo cercare altri nei oltre a quello evidente della 'linearità' dello svolgimento dell'avventura, potremmo annoverare la piccolezza dei box con le immagini digitalizzate dei personaggi, che si ripercuote su certi accostamenti di colori un po' bruschi, ma questo è decisamente un difetto minimo (se volevano vi facevano le facce a tutto schermo, ma poi il gioco occupava 100 Mega!) Questo non toglie molto, comunque, al valore del gioco che, mi permetto di dirlo, è davvero una grande esperienza.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAST SAMURAI

IMAGE WORKS

DISPONIBILE PER AMIGA

91% "TGM" novembre

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mirrorsoft per Amiga, Atari St L. 49.900

Avete mai sentito parlare di un folle scienziato che vuole "incubare" il mondo intero... Per carità! Niente umorismo di bassa lega, leggete quanto segue prima di pensar male...

DEVIOUS DESIGN

Il Dr.Devious ha un sacco di deviazioni... No, così non va... Visto che il Dr.Devious si chiama in questo modo deve pur esserci un valido motivo, o no? Questo ad esempio può essere un buon punto di partenza, ed effettivamente da quando ha appeso nel suo laboratorio un quadro di Picasso hanno iniziato a venirgli in mente strane considerazioni riguardanti la pittura cubistica, tali da risvegliare nella sua labile mente un'ossessiva passione per le forme geometriche (evidentemente ognuno è libero di preferire quelle che vuole...). Da qui la geniale idea di costruire una macchina che potesse in qualche modo "quadrare" il mondo intero all'interno di regolari strutture poligonali. L'esperimento, che a molti potrebbe sembrare a dir poco folle, è invece pienamente riuscito in modo da poter giustificare questo gioco, all'interno del quale sarete impegnati nel lodevole tentativo di riportare agli antichi splendori tutta una serie di monumenti, paesaggi, strutture, panorami, edifici che sono stati scomposti e, ancora per poco, ammassati nelle immediate vicinanze. La vostra attività consisterà proprio nell'accedere a queste porzioni di spazio dove la gravità è stata assoggettata a nuove regole (alle quali impiegherete un bel po' per abituarvi) per ricomporre i vari tasselli che costituivano la struttura devastata. Per fare questo dovrete tirarli, sollevarli, lanciarli in modo che si possano felicemente incastrare fra loro, il tutto entro un certo tempo limite, trascorso il quale il danno diverrà irreparabile. Ovviamente dovrete prestare anche molta attenzione a tutta una serie di elementi disturbatori che spaziano dalle nuvolette dispettose allo stesso professore a cavallo della sua poltrona volante. Riuscirete nella vostra missione o il mondo perderà definitivamente tutte le sue fascinose forme tondeggianti? Cercate di darvi da fare, perché sarebbe un vero peccato! **Max**

Di puzzle game ormai se ne sono visti a decine, ma quando l'idea è originale come questa, realizzata in maniera impeccabile come questa, coinvolgente come questa, accattivante come questa, atipica come questa, affascinante come... come quella foto di Ulli (vuoi smetteria Alex di distrarmi mentre sono concentrato!), non si può non apprezzare pienamente un gioco che possegga effettivamente tutte le sopraelencate caratteristiche. La grafica dei fondali è incredibilmente pittoresca, l'animazione del protagonista molto divertente e soprattutto l'azione riesce a bilanciare in maniera lodevole la frenesia per il tempo che scorre con un notevole impegno cerebrale nel tentativo di venire a capo di una delle tantissime situazioni problematiche che vi troverete ad affrontare. Detto questo cosa posso aggiungere... Che se siete fortunati come Alex potreste anche farne a meno, altrimenti ve lo consiglio caldamente per i pomeriggi invernali più tenebrosi, tutto sommato un ottimo ripiego.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CABLETRONIC®

Via A. Da Prezzate, 39/A - 24100 Bergamo
Tel. 035/31.68.07 - Fax 035/31.67.51

Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**

Universal joystick adapter - Indicatore luminoso di funzioni con 5 led - Possibilità d'ingresso con due prese SD-SUB D 9 poli in parallelo. **ART. UNA 294.**

Light pen for Commodore **Amiga 500/1000/2000 ART. PNOT 301**
La confezione della penna ottica include dischetto 3"½ con un programma di grafica e un gioco.

Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.

New expansion 2 Mb for **Amiga 500/1000 MODULUS ESP 329**

Power supply for Commodore Amiga 500. **ART. CH 315.**
Input 220 V./50 Hz. - Output 5,1V./4A. + 12V./1,2A. - 12V./0,5A.

Mouse pad in gomma neoprene antistatica spess. 7 mm. **ART. TMP 308**

* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-C** completa di clock-deviatore anti ram.
* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-N** completa di deviatore anti ram.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER**

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

a Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostie

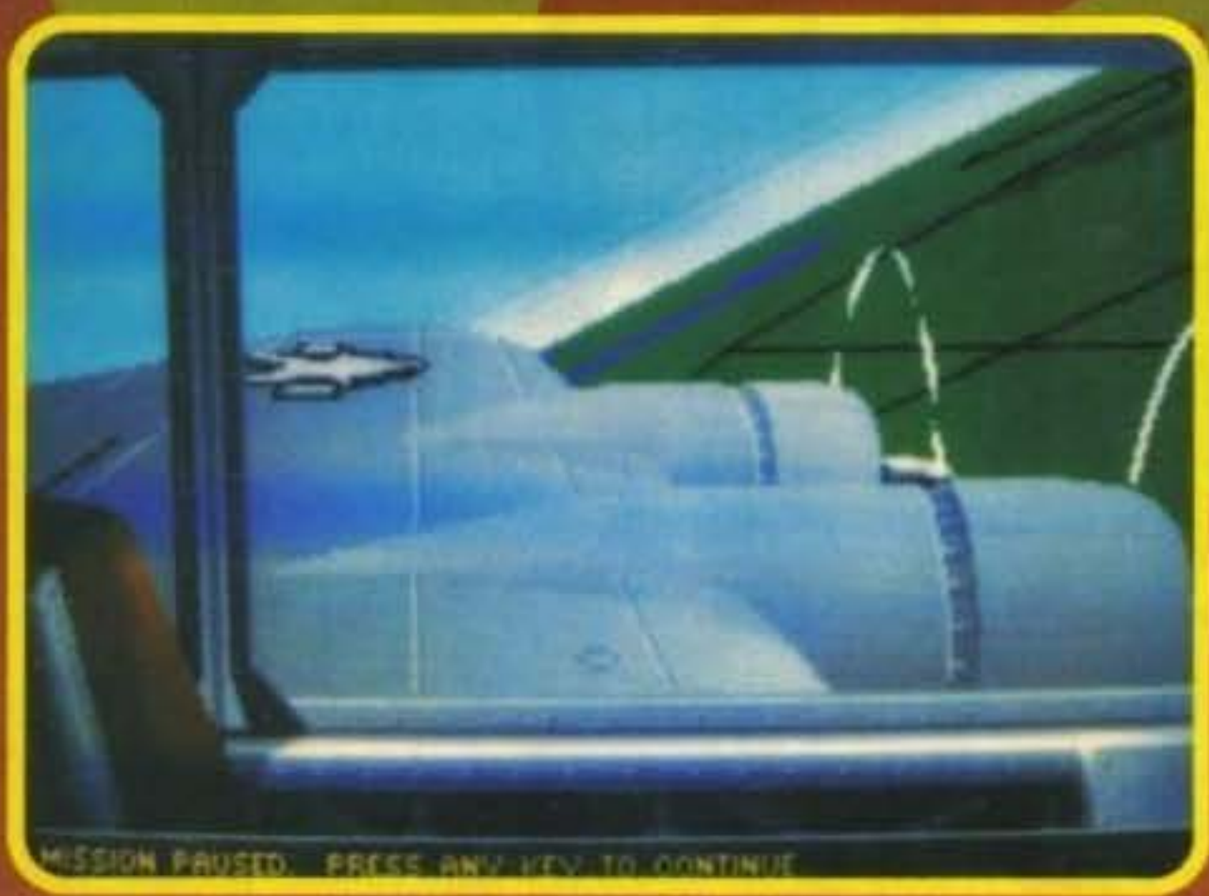
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lucasfilm, per PC L. 99.000

SECRET WEAPONS OF THE LU

Più o meno tutti abbiamo sentito almeno una volta i nomi dei più famosi aerei della seconda guerra mondiale, ma solo i meglio informati sanno che in essa i geniali tedeschi introdussero certe piccole novità volanti...



Non pensiate che stia parlando delle V1 e V2 (che per inciso sono assai famose) perché commettereste un grave errore, nondimeno almeno una di dette novità presentava una sconcertante somiglianza con esse. Ma procediamo ordinatamente: quando la guerra stava ormai tendendo alla fine, i germanici poterono aggiungere al loro arsenale volante tre aerei molto particolari, che avrebbero potuto essere quattro. Quello che non ebbe seguito fu il "Volksjaeger" (ossia caccia del popolo) He 162A Salamander: era un caccia a reazione che con ottime probabilità detiene tuttora il record del più veloce tempo di realizzazione: 69 giorni per avere il primo esemplare finito. Ma Hitler e Goering se n'infischiarono altamente, e in sostanza l'aereo fu riconosciuto come un solenne fiasco.

Il secondo invece non fu certo un fiasco, ma ebbe una storia piuttosto sofferta perché dovette subire continuamente i tiramolla di Hitler e Willi Messerschmitt: il primo lo voleva bombardiere, il secondo (che ne era il fabbricante) pensava che Hitler non capisse un tubo di aerei e lo costruì in versione caccia. Ovviamente, quando Hitler scoprì il bidone che Messerschmitt gli aveva rifilato disse tante di quelle parolacce da riempire un buon dizionarietto di "tedesco sottobanco". L'aereo era nomato Me 262 Sturmvogel, ed era spinto da due motori a reazione: grazie ad essi era in grado di bagnare il naso in velocità pura a tutti gli altri caccia col classico motore a pistoni. Per contro, in fase di atterraggio erano richieste manovre assai delicate, e l'aereo sarebbe stato facile preda del fuoco nemico. Il terzo coniglio nel cilindro della Luftwaffe fu lo stesso aggeggino cui ho accennato all'inizio. Si trattava di un piccolo aereo senza coda con eccellenti doti di aliante e propulso da un motore a razzo. Il suo nome era Me 163 Komet, e si trattava di un aereo estremo, in tutte le accezioni del termine. Il motore a razzo era in grado di "spararlo" a 10 Km di quota in circa due minuti, con una velocità ascensionale quadrupla rispetto ai migliori caccia; ingoiava però carburante a velocità da brivido, e quindi l'autonomia raggiungeva a malapena i dieci minuti. L'aspetto più pericoloso dell'aereo era rappresentato dai due diversi carburanti che usava: se per caso si fossero miscelati l'aereo sarebbe esploso, ed erano talmente corrosivi che i primi collaudatori furono disciolti sul sedile di pilotaggio (in seguito si usarono tute anticorrosive). Quest'aereo così delicato era pure costretto ad atterrare su una piastra scivolo, perché dopo il decollo buttava via il carrello!

Ma l'aereo più notevole è senz'altro il Gotha 229, con la sua forma a tutt'ala simile a quella del Komet. Oltre ad essere stato costruito con criteri antiradar poteva vantare un'enorme autonomia, grande potenza di fuoco ed elevata velocità. Qual è il problema? - direste voi. Semplice: entrò in produzione talmente tardi, che a guerra quasi finita gli alleati ne catturarono la fabbrica, dove

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FTWAFFE™

gli esemplari in stato più avanzato di costruzione erano ancora privi di ali. Ma l'aereo era troppo interessante per poter essere ignorato, e infatti alla Lucasfilm gli hanno dedicato alcune missioni "storiche" tenendo conto di come avrebbe potuto essere usato.

E finalmente piombiamo nel gioco vero e proprio, che vi chiede innanzitutto da che parte state: volete salire a bordo di quei mirabolanti velivoli e toccarli con mano, o siete sadici di brutto e volete solo ricamarli a piombo? Scegliete quindi USAF o Luftwaffe, e vi troverete alle prese con il menu principale, da cui partono tutte le possibilità di SWOTL. Qui, per esempio, i novellini possono andare a scuola di volo e impratichirsi per benino. Oppure, i grilletti facili possono balzare direttamente nel vortice delle missioni storiche, che sono state divise per aereo. O potete anche creare

le vostre personali missioni, magari piazzando uno squadrone di caccia subito dietro un bersaglio inerme! C'è pure la possibilità di vivere un intero ciclo di missioni, creando piloti vostri che dovranno sottostare alle stesse condizioni che dovevano rispettare i piloti veri. Potete anche buttarvi nelle grandi campagne, in cui potrete cambiare il corso della storia durante una serie di missioni, oppure infine - se vi sentite guardoni incalliti - potete ficcanasare fra tutti i dati personali dei vari piloti da voi creati, e anche osservare le azioni di volo più spettacolari delle vostre missioni.

Durante le missioni vedrete il pannello comandi del vostro aereo, e la classica visuale esterna in soggettiva tridimensionale. Oltre a questa vista principale c'è una serie di viste esterne in tutte le principali direzioni, più una di osservazione globale. In volo potrete attivare una telecamera che registrerà spezzoni di missione a vostro piacere: potrete salvarli su disco e rivederli più tardi con comodo, magari con contorno di una birretta e un bel sacchettone di patatine.

W.B.

L'emozione di guidare aerei così particolari è senz'altro il vero motivo per l'acquisto di questo prodotto Lucasfilm. Strutturalmente non è molto dissimile da "Their finest hour", e ne ricalca lo stile grafico con i paesaggi nella classica grafica 3D e dettagliati sprite per rappresentare gli aerei. Il mio parere sull'organizzazione strutturale è largamente positivo perché consente un uso del gioco a qualunque livello, dal più occasionale in missioni sparse al più serio con intere campagne. Ma il vero centro del gioco resta la parte di simulazione, che non è possibile apprezzare del tutto se non dopo un certo "rodaggio": i giocatori abituati ad avere HUD, radar e missili dovranno abituarsi a puntare con gran precisione i cannoncini e ad orientarsi con pochi strumenti. Per il resto, il programma ricrea accuratamente le prestazioni in volo di ogni aereo e simula anche problemi vari ai motori, oltre a sforacchiamenti vari; gli unici difetti stanno nella grafica un po' lenta e a scatti (che richiede un PC assai veloce con grafica VGA/MCGA o EGA/TGA), in un tocco di comando impersonale usando il joystick, e in una cattiva gestione della tastiera quando la si usa per pilotare (premendo troppe volte di fila un tasto il PC emette parecchi squittii di protesta). Attenzione, però: SWOTL richiede un sacco di RAM, quindi preparatevi a ridurre all'osso gli Autoexec.Bat! Parlando nuovamente di pregi, non è possibile trascurare tutte le viste esterne, il sistema di videoregistrazione, la possibilità di crearsi le proprie missioni, e lo strepitoso manuale che dice tutto e ancora di più.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE **90%**

ATTENZIONE!

Il programma, il manuale e tutto quello che concerne Secret Weapon è stato interamente tradotto in italiano a cura della CTO. Le foto, per motivi di tempo, sono state prese dalla versione inglese; ma nei negozi troverete già la versione nostrana.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuzione Esclusiva
C.T.O.

PER AMIGA A L. 49.900

ACQUISTANDO:
- BUDOKAN
- THE IMMORTAL
- SWORD OF...
- PROJECTYLE
- FLOOD

OGNUNO INCLUDE ALLO STESSO PREZZO

FERRARI FORMULA ONE

IL SIMULATORE DI GUIDA CHE TI PORTA SUI PIÙ IMPORTANTI CIRCUITI DEL MONDO

ACQUISTANDO:
- STAR FLIGHT
- IMPERIUM
- SKI OR DIE
- MAGIC FLY
- 688 ATTACK SUB

OGNUNO INCLUDE ALLO STESSO PREZZO

INTERCEPTOR

IL SIMULATORE CHE HA BATTUTO TUTTI I RECORD DI VENDITA

MANUALI IN LINGUA ITALIANA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN NUOVO GRANDE SUCCESSO DALLA LUCAS FILM

ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA....

Immaginate lo shock dei piloti americani del B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei così all'avanguardia rispetto a quei tempi.

Il bireattore Me262 lanciava una raffica di 24 missili aria-aria in meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in *Secret Weapons of the Luftwaffe*™.

Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, piloterete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al bombardiere Stealth dei nostri giorni.

Gli alleati furono salvati da un errore di Hitler?

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento dei Me 262 come caccia.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51 Mustang ed i P47 Tunderbolts. Ogni particolare è tecnicamente, storicamente e graficamente autentico.

Volare fra mille pericoli.

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremerete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le nfacchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.

Vi accorgerete con orrore che il motore sta andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni metereologiche.

Dominerà l'estremo realismo della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli effetti sonori.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, non rivivrete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.

LUCASFILM GAMES

A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

Disponibile per PC con manuale e Software in italiano

A richiesta:
- **T-SHIRT**
- **POSTER**
- **MOUSE PAD**

™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines, Inc.

CTO 40060 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

U.S. Gold per Amiga, Atari ST L. 29.900

Se vi piace essere presi a frustate da vasi di fiori, randellati a sangue da bidoni d'immondizia ed inseguiti da alieni maniaci che vi leccano come un francobollo, questo gioco fa decisamente per voi! Finalmente, dopo una lunghissima attesa ed un travagliatissimo iter sulla maggior parte delle console, gli Acchiappalieni di Alien Storm fanno finalmente la loro baldanzosa comparsa sui vostri monitor.

ALIEN STORM™

Dopo aver irreparabilmente danneggiato il loro mondo, una spietata orda di infidi e schifosi alieni, decide d'aspettare (mettendosi ordinatamente in coda) il suo turno per invadere la terra.
Parcheggiandosi in orbita con la mega astronave, schermata ai radar con tecnologie sconosciute (solo per fare in modo che nessuno la veda e la costringa a pagare la tassa di soggiorno obbligatoria) gli schifidi alieni si insinuano all'interno della comunità. Fra la gente già si rumoreggia che essi siano nascosti nei più comuni oggetti in giro per le strade, pronti ad agire, quand'ecco sbucare da un furgone fast food-base i nostri eroi, pronti a tutto.
A colpi di scariche elettriche, frusta o lanciafiamme dovrete scacciare gli orrendi invasori poliformi mangia uomini dai supermercati, autorimesse, strade cittadine e altri luoghi ancora (e anche dalla redazione! A quanto pare c'è qualche d'uno qui in redazione che inghiotte confezioni intere di rullini fotografici proprio quando stiamo per chiudere il numero! NdMax).
Questa conversione dell'omonimo coin-op della Sega è realizzata con scrolling prevelantemente orizzontale, ripartita in sei livelli, in ognuno dei quali l'efferato omicidio di tutto ciò che ci si para dinnanzi rappresenta l'unica condotta plausibile. Per le strade di Alien Storm si viene attaccati da crudeli e violente buche "alienopostali", da insidiosi e cattivi bidoni di spazzatura tentacolati che ci frustano con gusto, e altre esilaranti trovate più o meno simili. Il nemico comunque più rimarchevole è quello maniaco; il quale, striscia vicino a noi e, zitto zitto, quatto quatto (me 'sto muto come un gatto...) tenta all'improvviso un approccio decisamente brutale lanciandoci contro la lingua felpata (che schifo!).
Ai limiti del comico le scene di combattimento a scorrimento veloce, o per essere più chiari, la sezione di corsa contro i ragni. In questa fase di gioco si corre velocemente sparando all'impazzata contro gli alieni, divenuti ragniformi per l'occasione, i quali vi lanciano contro nuvolette di dubbia

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

provenienza. A rendere non troppo monotono lo scorrere del tutto vi sono delle sezioni intermedie a tre dimensioni con vista in soggettivo, nelle quali, con l'ausilio del vostro poderoso arsenale distruttivo al plasma sfascerete qualsiasi cosa vi capiti a tiro, alieni compresi.
Ad attendervi alla fine della lotta senza quartiere contro gli spietati nemici ci sarà la quasi sempre inclemente votazione di gioco, assegnata al personaggio con cui avete deciso di giocare la partita, da una giuria formata da, per così dire, ex dipendenti Sega; che altri non sono che i protagonisti dei più famosi coin-op Sega.
Passando invece ai tre personaggi principali sono decisamente ben assortiti: c'e Gordon il baldanzoso e ginnico figaccione dalla tuta blu, che prende gli alieni a pistolate, plasmate, colpi con il calcio del fucile al plasma, bazookate, e credo che non ci sia altro. Ah, dimenticavo, non fatelo innervosire, perché rischiereste di essere travolti dalla furia devastatrice della sua smart, ovvero una grossa astronave appoggio che distrugge tutto con un immane volume di fuoco.
C'è poi l'uomo meccanico (che sembra una versione d'alluminio del D3PO di Guerre Stellari, ndAlex) che frusta gli alieni con sadismo, facendo schioccare il suo micidiale nerbo elettrico.
Non tanto cattiva la sua smart, quanto invece decisamente esilerante: il nostro robot sembra scappare dallo schermo senza proferire parola, prima di fare il suo trionfale rientro contemporaneo ad una non ben giustificata distruzione globale. In ultimo la ragazza Karla (visto che siamo veri cavalieri l'abbiamo lasciata per ultima, ndMax) nel complesso assai poco femminile (cavalieri sì, ma mica stupidi!) la quale, priva della minima voglia di discutere (anche perché appartenendo al sesso femminile vuole avere sempre ragione), crema le povere creature nemiche con il lanciafiamme.
Addirittura penosa la sua smart che adesso sembra addirittura un bug, ma tutto sommato parlando d'insetti rimaniamo sempre in argomento...

Giovanni Papandrea

Nel complesso bella la grafica che nonostante non sia particolarmente varia risulta generalmente ben definita e molto convincente nelle parti organiche, come ad esempio gli alieni, che più che orrendi e poliformi come il manuale vuole convincerci che siano, sono talmente simpatici che quasi quasi dispiace ammazzarli. Non così belle le musiche, la cui caoticità oscura il livello tecnico accettabile.Scarsi gli effetti sonori ed in particolare il grido di dolore di Gordon, che più che un grido di dolore pare un rantolo di godimento (colpa forse di tutte quelle linguacce che passano per lo schermo?). Ottima la giocabilità, infatti il gioco diverte, e a causa della sua moderata semplicità si fa giocare con piacere; peccato per una scattosità certamente non esemplare provocata principalmente dalle animazioni a mio avviso non troppo curate. Tirando le somme potrei definire il gioco come una variante, piacevolmente riuscita, dei soliti picchiaduro, la cui monotonia viene in questo caso spezzata da simpatiche quanto paradossali sezioni con schema leggermente variato (positivo infatti il giudizio per le sequenze tridimensionali all'interno dei negozi dove una notevole componente vandalica vi consente anche di radere al suolo interi scaffali di barattoli). Per concludere vi dico che la si può considerare una conversione abbastanza riuscita, gli amanti del coin-op lo sapranno sicuramente apprezzare.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

LEADER

MASTERS OF STRATEGY

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCATE A RAGAZZI

HEI TERRESTRI!

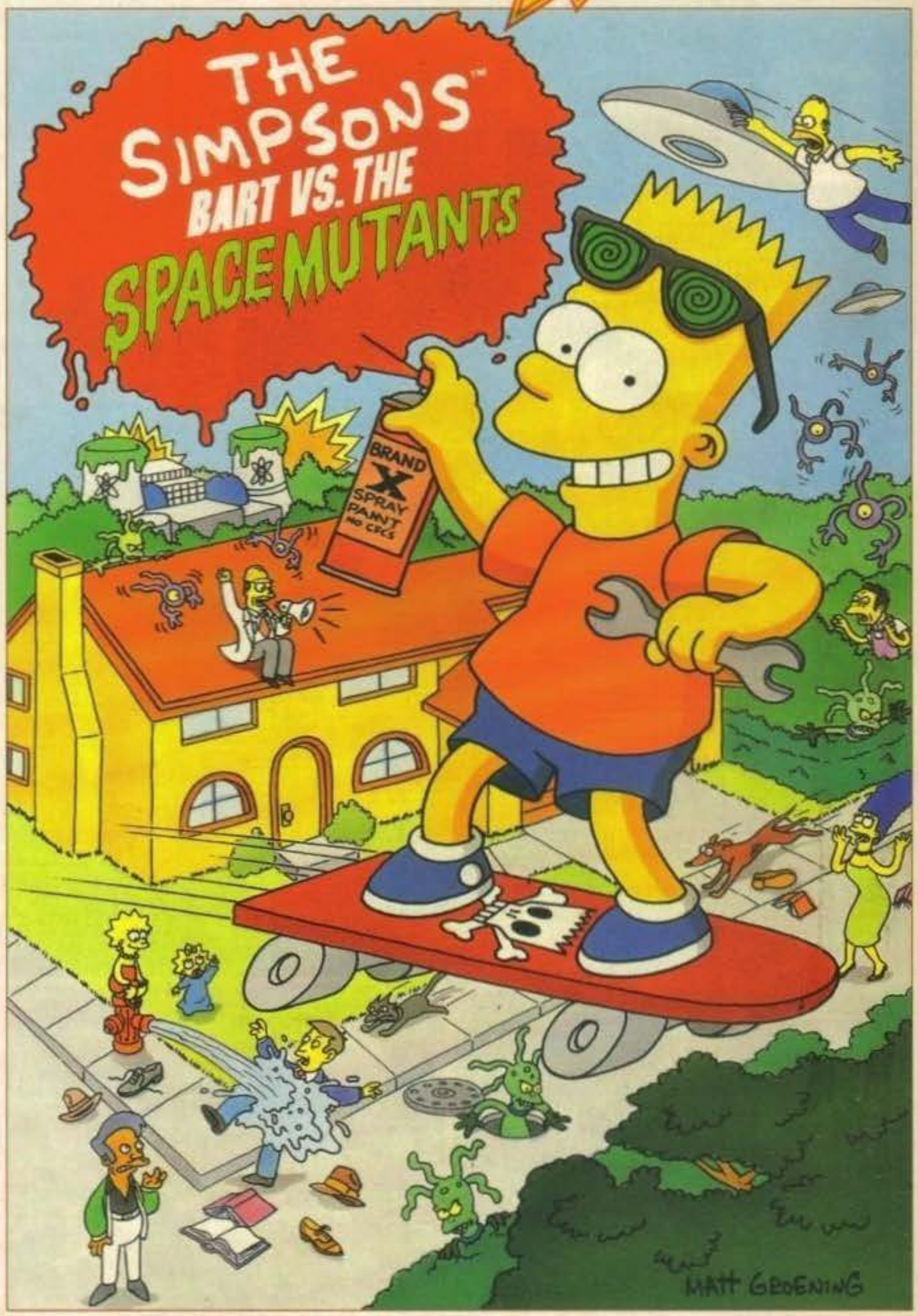
Qui é Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta!
CHE GUAIO, NON E' VERO?
Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri.
E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certa una vita facile.
Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

SALVA LA TERRA!

ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!



AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
SPEC
C64
PC

Acclaim entertainment inc.

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
ETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS Per Amiga L. 49.900

AMIGA

La copertina del numero di Ottobre di TGM è stata solo un assaggio: adesso è arrivato il momento di fare il pasto completo... Cosa dite? Che l'avete già sentita questa storia? Effettivamente avete ragione, consideriamolo allora più semplicemente come uno stuzzicante aperitivo per tutte le nuove sconvolgenti produzioni Psygnosis che ci attendono da un momento all'altro...

"Si celava nel Centro Galattico come un verme osceno che rosicchia il cuore di una rosa. Una forma di vita cancerosa di dimensioni planetarie che si alimentava della essenza dello Spazio-Tempo, sovvertendola ai propri bisogni, modellandola in versioni di sé stesso in una parodia della procreazione. Era detto La Vita Impazzita. Era Oncabloc".

Saprete tutti quanti della mia dichiarata avversione per le solite storielline prefabbricate in serie che sono solite corredare fin dalla notte dei tempi milioni di videogames; questa volta m'è invece sembrato giusto riportare un brano direttamente dal manuale in quanto particolarmente efficace per dare un prima descrizione sommaria dell'ambienta-zione nella quale dovrete svolgere la consueta azione di "ripristino a scopi umanitari", che è un po' il motivo conduttore di ogni gioco. Siete stati infatti chiamati a controllare una minuta navicella con la quale affrontare le proverbialmente innumerevoli insidie di questa nebulosa regione malata, composta da dieci pianeti viventi dei quali il perfido Oncabloc è riuscito a prendere il controllo totale; questo significa che il suo influsso maligno è penetrato anche all'interno del sistema immunitario centrale, sovvertendolo così a sua protezione personale. Da queste semplici considerazioni preliminari deriva che se solo oserete mettere piede da quelle parti sarete immediatamente attaccati da orde di batteri, spore, virus, mucillagini adriatiche... Una simile prospettiva aveva ampiamente giustificato tutta la vostra dichiarata riluttanza (Oncabloc: se lo conosci lo eviti, se non lo conosci cerchi di non conoscerlo mai!), ma siccome l'inopponibile Consiglio Superiore Intergalattico ha deciso di mandare proprio voi (il motivo non è dato a sapersi, ma si vocifera sia a causa della vostra ostinazione a fumare sigari cubani negli ascensori in modo da appestare tutti i condomini...), vi conviene almeno sapere come giocarvi quelle già esigue speranze di riuscita. Ci sono tre modi per affrontare un pianeta (e ci sono anche tre tipi di pianeti: quelli squamosi, quelli erbacei e quelli d'epidermide): il primo consiste nella distruzione cruenta dei principali organi vitali di superficie in modo da impedirne la crescita biologica, il secondo nel recupero di un numero sempre crescente, da livello a livello, di "umanoidi incapsulati" (che a dire il vero hanno un aspetto tipicamente femminile, di solito su queste cose non sbaglio...), i quali devono essere poi ricondotti ad una delle astronavi madri che vagano casualmente per il pianeta, il terzo consiste nel raccogliere una siringa infetta, punzecchiarsi un lobo dell'orecchio e diventare così "oncasieropositivi", la cosa finisce comunque per coincidere con il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

game-over... Visto che ho appena accennato ad una delle utilità dell'astronave madre vi illustrerà anche le altre due, la prima e più immediata consiste nel progressivo ristoro delle vostre energie fra le tenere braccia della vostra progenitrice (che a dire il vero cerca in tutti i modi di evitarvi modificando in continuazione la sua traiettoria, ma sono piccole incomprensioni passeggere alle quali non mi sembra il caso di dare troppa importanza...), la seconda è una funzione asuliaria di sviluppo delle armi supplementari che necessiterà comunque della vostra cooperazione. Sparsi per la superficie del pianeta ci sono infatti anche dei globuli contenenti un prezioso Dna che deve essere raccolto e trasportato a bordo dell'astronave madre la quale potrà analizzare e sviluppare biologicamente il suo contenuto genetico sfornando, dopo breve tempo, preziosi power-up con i quali attrezzare la vostra navicella. Cosa rimane da dirvi, che come per ogni pianeta spaziale che si rispetti tutte le volte che si verifica una delle due condizioni sopraelencate per passare di livello farà la sua baldanzosa comparsa il vischioso guardiano finale dall'aspetto assai poco rassicurante... Se non ci credete vedrò di fargli una bella foto, il problema sarà farlo sorridere, ma con un po' di perseveranza si ottiene tutto dalla vita... MAX

Amiga

Quello che rende Amnios un gioco interessante è probabilmente il fatto di essere della Psygnosis... Mi spiego meglio, anche perché una simile affermazione potrebbe lasciar intendere degli improponibili favoreggiamenti per quella che rimane indubbiamente una delle case migliori che ci siano in circolazione, il discorso è invece un altro: sostanzialmente si tratta infatti di uno sparaefuggi multidirezionale abbastanza convenzionale, qualche piccolo accorgimento interessante, ma niente più. Anche da un punto di vista tecnico non lo si può definire impeccabile, mi riferisco principalmente allo scrolling poco convincente per via di un fastidioso traballamento (simile per certi versi a quello di Frenetic) che risulta oltretutto particolarmente evidente proprio nel primo mondo, mi chiedo perché abbiano scelto d'esordire con questo tipo (quello squamoso) di fondale... Bisogna però doverosamente aggiungere che la cosa può essere giustificata, almeno in parte, dalla moltitudine veramente impressionante di alieni contemporaneamente sullo schermo, che non danno luogo in nessun caso a rallentamenti o sfarfallamenti vari. Vediamo quindi di giustificare la prima frase di questo mio commento, o se preferite quello che rende comunque Amnios un gioco notevole: i fondali viventi! Non mi ricordo infatti di aver mai visto nulla di così impressionante e grottesco allo stesso tempo: gli organi vitali di ogni pianeta che si contraggono sotto di voi incutono un'angoscia indescrivibile, per raggiungere l'apice con il fondale d'epidermide nel quale sembra d'essere stati catapultati nel bel mezzo di Hellraiser... Un'esperienza imperdibile per chi apprezza una dilagante macabrità, un discreto prodotto per tutti gli altri...

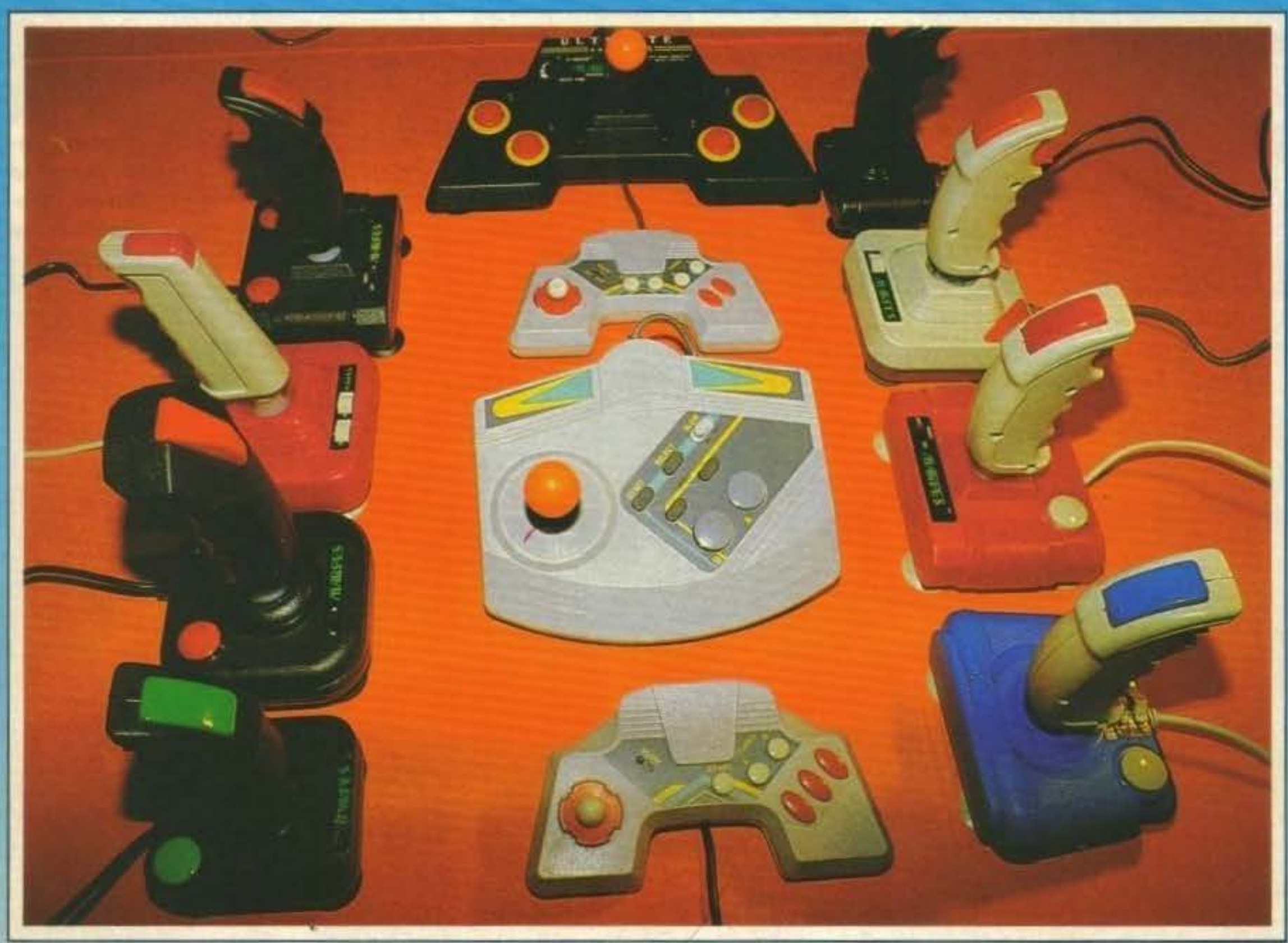
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

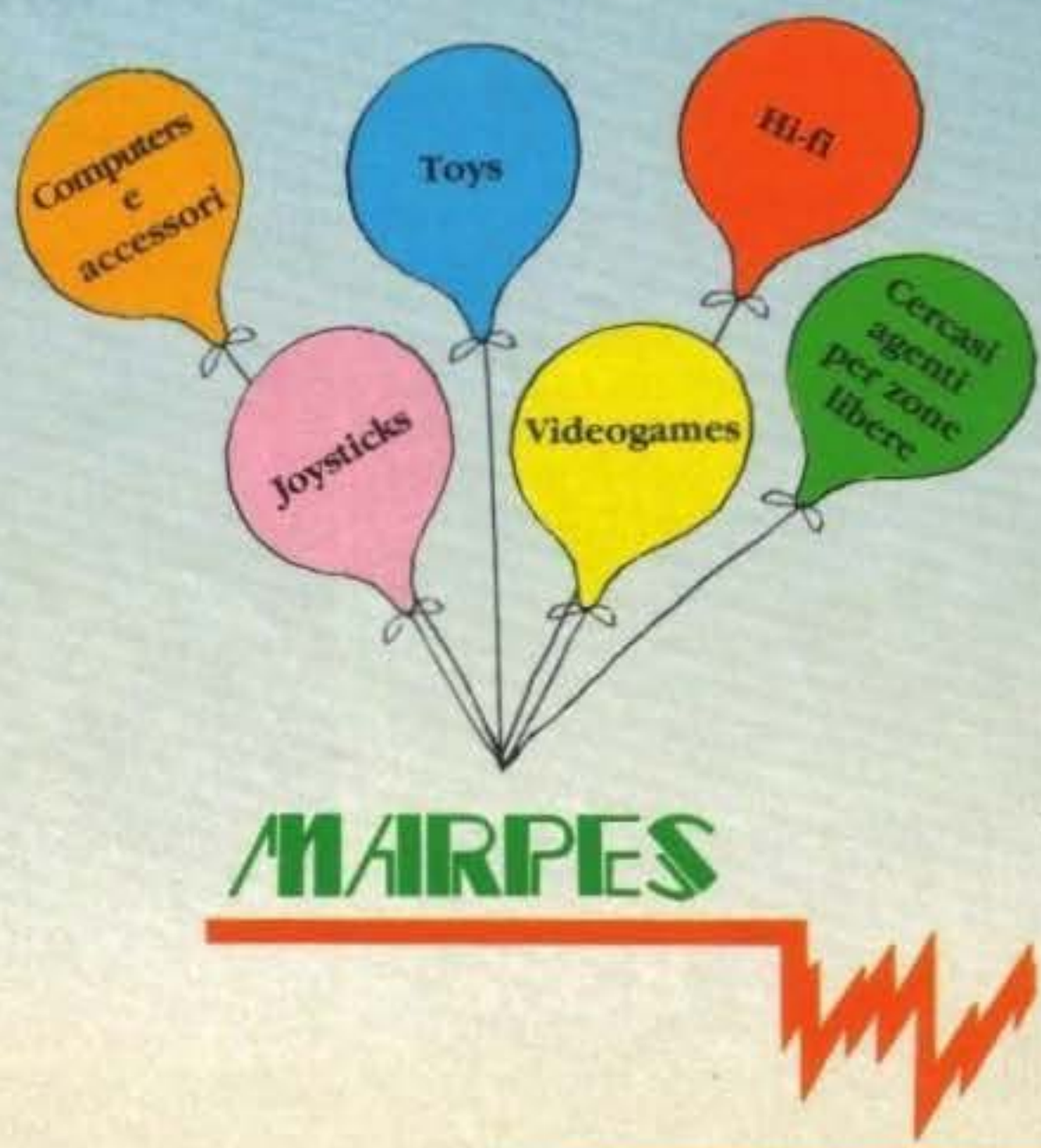
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...da un vero leader i joysticks "over the top" !!!



disponibili per tutti gli standard



Importati e distribuiti da:

Elettronica Marpes s.r.l.

Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco (NA)
Telefono 081/8821044 pbx
Telefax 081/8829113

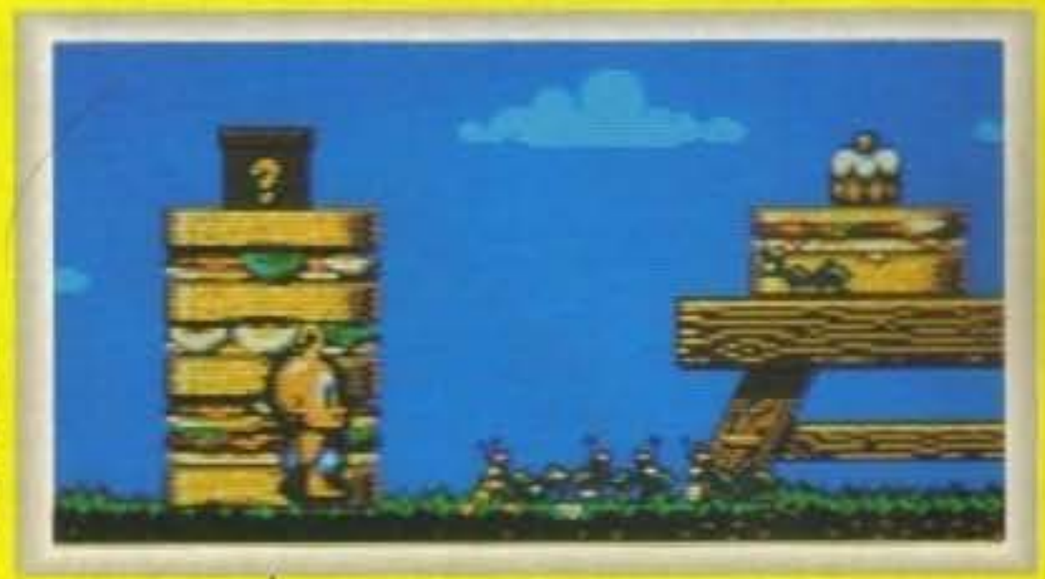
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORICEL per Amiga, Atari ST L. 49.900

BABY JO

Dopo il discreto Brat della Imageworks e l'eccellente Magic Pockets dei Bitmap Bros è arrivato il turno anche per la Loricel di sfornare il suo gioco con un simpatico "poppante" nel ruolo di protagonista.



Il super eroe Baby-Jo si è perso in campagna. E' lontano dalla città, da casa sua, dai suoi amici e perfino dalla sua mamma, anche se la cosa non sembra turbarlo più di tanto. Dicono di lui che sia un bambino intelligente e astuto (di certo non come Cappuccetto Rosso!!!). Sicuramente si comporta come un vero marmocchio: piange quando si fa male, urla quando si brucia (la scenetta è davvero divertente), è contento quando trova dei dolci, beve il latte simpaticamente concludendo il pranzetto con un ruttino (maleducato), succhia il suo pollice quando si annoia...

Durante la sua avventura egli incontrerà numerosi personaggi che lo aiuteranno, come un papero che gli darà utili informazioni e consigli di vario genere in tutte le lingue oppure lo ostacoleranno, come degli sciami di api dispettose, cani dall'aspetto poco rassicurante o nuvole cattive (quelle dell'impiegato...); il tutto per un totale di 4 livelli costituiti da 100 schermi ciascuno, come se il nostro eroe si fosse perso nella savana o in una jungla e non in una piccola campagna di provincia.

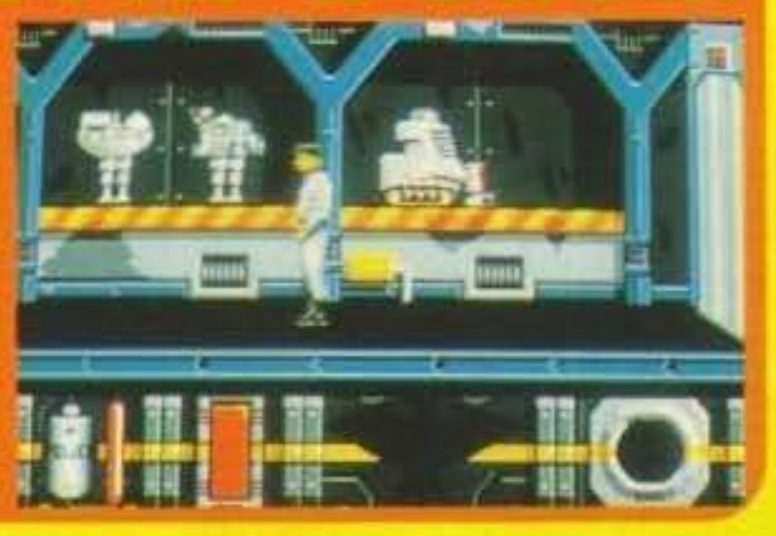
Per Baby-JO, con tanto di J sul pannolone alla Superman, ritrovare la sua casetta sarà un sogno irrealizzabile? In effetti il giocatore si troverà davanti molte difficoltà, ma allo stesso tempo avrà la possibilità di sopravvivere (al contrario di Beast II dove in venti secondi avevamo già finito il divertimento) grazie ai numerosi bonus, come il super pannolone per saltare più in alto o una decina di ciucci (non asini!!!) per difendersi dalle fastidiosissime api, che per la strada potremo trovare. In aggiunta vi saranno numerosi passaggi segreti difficili da scoprire, ma molto profiqui in fatto di aiuti.

Personalmente considero la Loricel una delle aziende leader nel settore dei videogiochi, forse perché prima di stancarmi di Tennis Cup ci sono voluti dei mesi (molti) e un gioco come Disc lo attendevo dai tempi di Tron per l'Intellevision (chi se lo scorda?), e quando fa uscire un nuovo prodotto cerco di averlo al più presto possibile. Arrivati a questo punto per sapere cosa ne penso anche di Baby Jo... Non dovete far altro che leggere il commento!

Jolly

UN'AQUILA TUTTA D'ORO...

Anche la Loriciel, come tutte le altre case del resto, ha un sacco di nuovi titoli in programma per quest'inverno. Fra tutti i nomi che ci attendono a più o meno breve scadenza spicca indubbiamente GOLDEN EAGLE. Il gioco avrà un'introduzione estremamente coinvolgente e sarà curatissimo per quanto riguarda le animazioni, aspetto questo che lo dovrebbe avvicinare ad un Prince of Persia versione spaziale. Iniziamo con una foto, poi si vedrà...



Amiga

La prima impressione caricando il gioco è del CHE CARINO!!! (imitando la "teneronica" intonazione di Gianfranco d'Angelo). In seguito si possono notare più accuratamente molti pregi, ma anche qualche difetto: positiva senza dubbio l'idea, la grafica è di indiscutibile qualità, alcune scenette sono molto simpatiche e la musica è semplice ma garbata; al contrario il gioco è purtroppo leggermente lento e soprattutto scattoso (viste le potenzialità dell'Amiga...). Queste ultime considerazioni non possono quindi che influire negativamente su di un gioco che rimane comunque divertente, ma che stenta ad elevarsi dalla media.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **78%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

© 1990 TBS Productions, Inc. &
DIC Enterprises, Inc. All rights reserved.

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS™

L'inquinatore e "pescecane"
Sly Sludge™

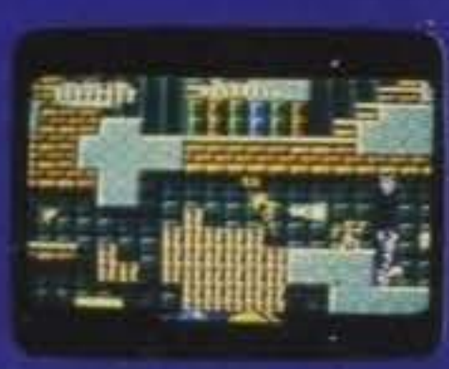
Il degenerato e velenoso
Verminous Skumm™

Chiazze di petrolio.
Inquinamento dell'aria. Animali in via di estinzione.
Captain Planet e i Planeteers sono scesi in campo per salvare l'ambiente dalla minaccia della distruzione.
Ed ora tocca a te opporti ai nemici più pericolosi che la Terra abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly, Dr Blight ed altri ancora.
Le forze di Terra, Fuoco, Vento, Acqua, insieme al coraggio, sono a tua disposizione. Uniscile e diventa Captain Planet. Il tuo elicottero ecologico ti sta aspettando.

C64
Amiga

IL POTERE E'TUO

LEADER
DISTRIBUZIONE



DISTRIBUITO DA LEADER DISTRIBUZIONE SRL TEL: (0332) 212255

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FALCON 3.0™

L'UNICA SIMULAZIONE MIGLIORE DI QUESTA E' TUTTORA COPERTA DA SEGRETO MILITARE

Falcon 3.0™ è la simulazione di volo più realistica che sia mai stata realizzata. Al comando di uno squadrone devi preparare fino a 8 aerei ad affrontare pericolosissime missioni di volo. Tu piloti il General Dynamics F-16 Falcon, mezzo dotato di un devastante potere di fuoco. Sfida il nemico con un incredibile schieramento di forze costituito da Mirages, Hind Helicopters, aerei da combattimento SU 25 e SU 27, più un nutrito numero di MIGs. Teatri di combattimento Panama, Kuwait e Israele, con la possibilità di compiere missioni di addestramento in Arabia Saudita.

Falcon 3.0™ è il più intenso gioco di combattimento con il quale tu abbia mai dovuto misurarti.

CARATTERISTICHE

- Generatore di missioni per progettare combattimenti di addestramento.
- Possibilità di collegamento diretto o via modem con un altro giocatore per confronti a due.
- Grafiche cinematiche digitalizzate ed effetti sonori fedeli alla realtà.
- Mappe di gioco dettagliatissime.

Spectrum HoloByte™

Controllo da cabina.

Visione completa del campo di battaglia.

Centro assegnamento obiettivi.

Selezione Menu.

© 1991 Microsoft Ltd © 1991 Sphere Inc.
Microsoft Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3464

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Microprose per Amiga, Atari St L. 79.900

FORMULA ONE GRAND PRIX

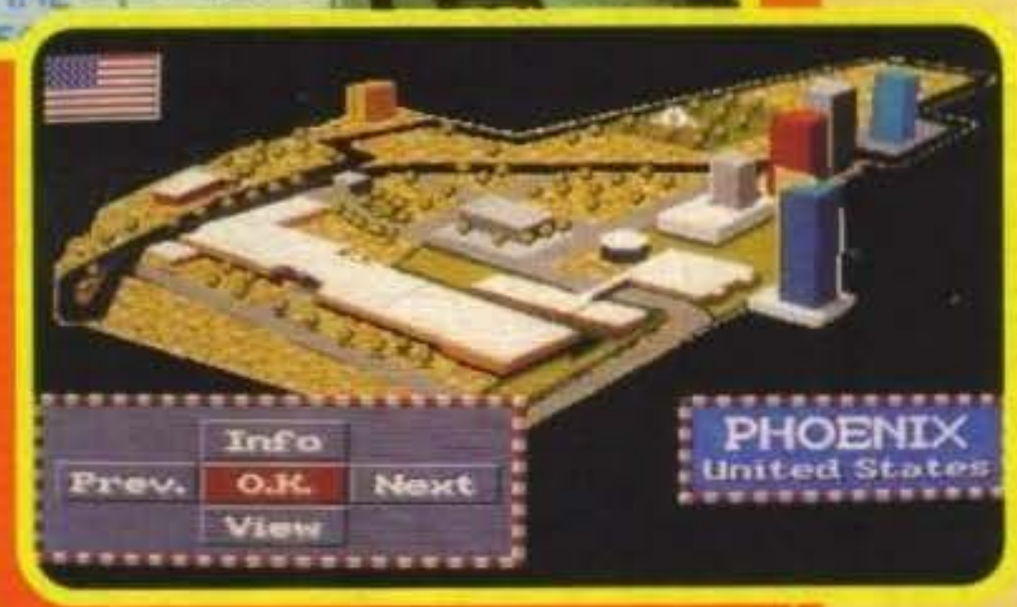
Come tutti gli innumerevoli appassionati sapranno la stagione agonistica 1991 s'è conclusa nei primi giorni di Novembre sotto la pioggia battente di Adelaide, Ayrton Senna ha confermato il titolo, Nigel Mansell ha finito in ospedale un'annata decisamente sfortunata e per le Ferrari si è trattato di un'altra sconfortante giornata decisamente da dimenticare... Il campionato è adesso in pausa, tutte le squadre sono alle prese con la messa a punto delle nuove monoposto che si daranno battaglia in pista a partire dal prossimo Marzo, riusciremo mai a sopperire in qualche modo ad una simile mancanza? Fortuna che lo Scudetto è già entrato nella sua fase più delicata, e che possiamo sempre sperare nel ritorno di Tomba, altrimenti non saprei proprio come avrei fatto... Ecco, questa della Microprose comincia con essere già una valida soluzione!

Fare la recensione di un gioco come FIGP è un po' come distendersi sotto un cielo d'estate a contare le stelle per dire quale sia la più splendente... C'è infatti una tale abbondanza di aspetti entusiasmanti e minuziosi particolari da poterne tranquillamente parlare per ore intere... Nel tentativo di sopperire a tale mancanza spaziotemporale vi suggerisco quindi di guardarvi un Gran Premio videoregistrato, sarebbe indubbiamente la recensione migliore, più completa ed affidabile, forse l'unica cosa in grado di trasmettere tutte le emozioni di una disciplina sportiva pervasa da un fascino, quello della velocità, dell'andare al limite, del continuo miglioramento... che può anche lasciare indifferenti, ma che è in grado di garantire emozioni uniche per chi le sa apprezzare (cosa che non vuol dire affatto rischiare d'impastarsi da qualche parte il sabato sera). Ed effettivamente il realismo raggiunto dal gioco è qualche cosa di sconcertante, il sistema vettoriale funziona da favola, la riproduzione dei vari circuiti totale; macchine, piloti, tutto perfettamente replicato; le prove libere per mettere a punto la vettura modificandone l'assetto aereodinamico e le altre regolazioni, le prove ufficiali durante le quali potrete assistere dall'interno del vostro abitacolo ai tempi dei vostri avversari (per attendere il momento propizio e tentare la pole), le strisciate di gomma lasciate sull'asfalto, i commissari di gara che segnalano incidenti e si preoccupano di sgomberare la pista, il melodioso rombo dei motori con la folla urlante in sottofondo, un team d'affiatati meccanici sempre pronti ad un rapido cambio gomme, le cerimonie di premiazione, i commen-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tatori televisivi meno menagrami della temibilissima accoppiata Poltronieri-Forghieri...
Le opzioni presenti sono poi in quantità industriale, tralasciando quelle convenzionali che vi permetteranno di apprendere i rudimenti per la guida di una monoposto di Formula 1 (che non si controlla esattamente come una Uno Bianca...), spiccano le varie visuali esterne con replay di sorpassi o incidenti spettacolari, tutto questo grazie ad un plausibile sistema di telecamere che vi permetterà di tener sempre sott'occhio l'andamento della corsa, c'è poi il cambio automatico o manuale, l'esclusione dei danni riportati per meno penalizzare (almeno all'inizio) un'atteggiamento in pista



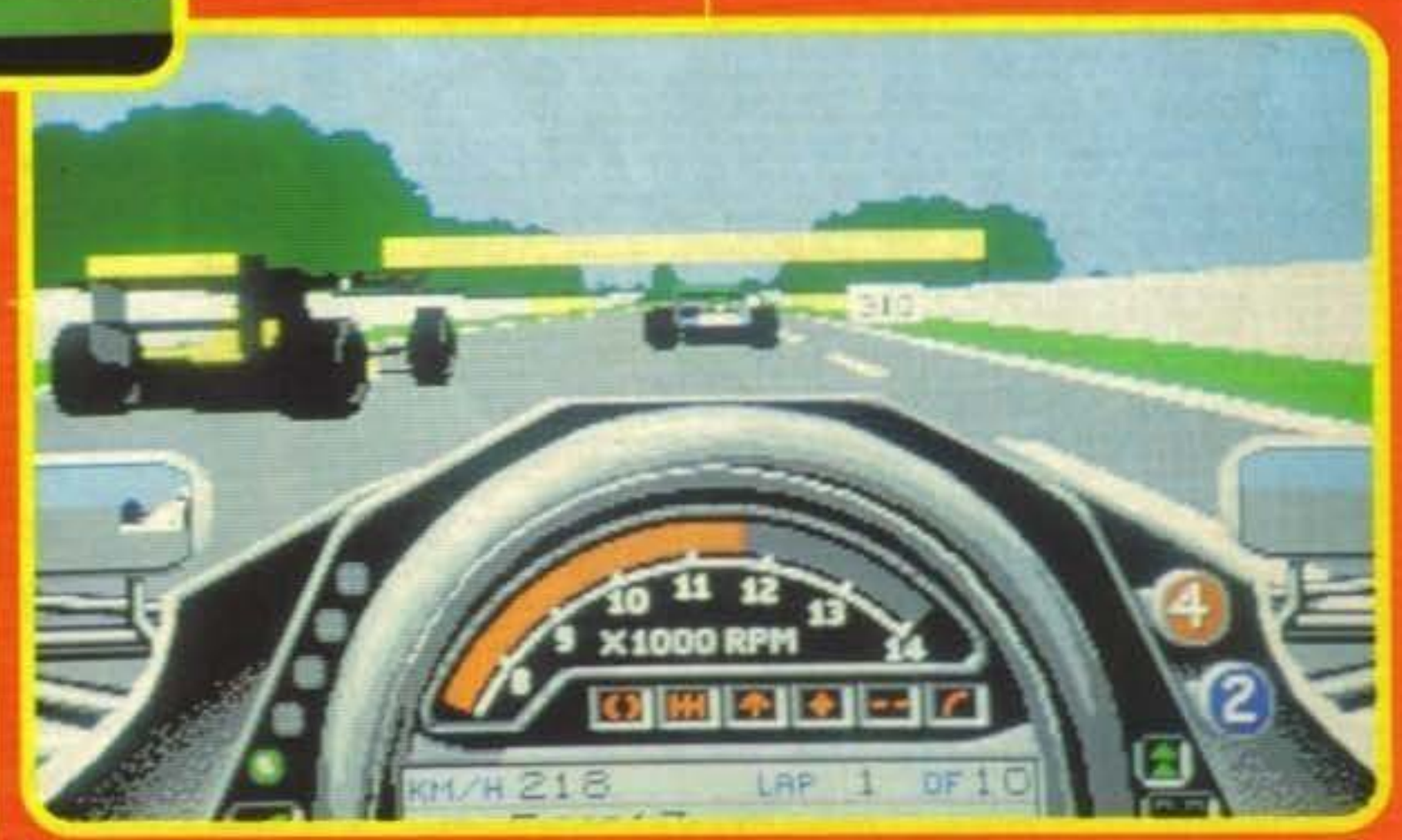
un tantino irruente o perfino "non troppo pulito" (sia verso la propria vettura sia verso i vostri avversari), la possibilità di attribuire al computer il controllo della frenata (cosa assai poco gratificante, visto che i grandi piloti si vedono proprio sulla staccata, dove passa chi ha il coraggio di tenere più a lungo giù il piede) oppure la presenza di una linea sull'asfalto per delineare la traiettoria "ideale" (che ovviamente può variare in funzione dello stile di guida del pilota).
I tracciati sono gli stessi sedici sui quali si è deciso quest'ultimo titolo iridato, ognuno dei quali preceduto da una minuziosa piantina riproducente l'effettivo svolgersi del percorso (aggiornato con le modifiche più recenti), circuiti che mantengono inalterato tutto il loro elevatissimo livello di realismo anche da un punto di vista coreografico, grazie agli accorti fondali che rispecchiano l'effettiva visuale di un pilota dal suo abitacolo (da questo punto di vista saranno particolarmente esaltanti i tracciati cittadini come Phoenix e ovviamente Montecarlo), piloti che sono logicamente quegli stessi che si sono contesi il titolo di Campione del Mondo, solo che questa volta il campione potrebbe non essere Senna...

Amiga

Due mesi fa avevo scritto che Lotus 2 era un gioco superiore. Al momento non posso far altro che confermare quel giudizio per una simulazione arcade come a mio avviso non ne esistono altre in circolazione (per quanto condivida l'obiezione che sarebbe stato forse meglio mantenere la strutturazione in pista), ma F1 Grand Prix è un'esperienza per certi versi ancora più sconvolgente. Geoff Crammond è infatti riuscito a sfruttare magistralmente tutta quell'esperienza fatta con le sue "opere giovanili": prima sul mitico Revs, poi sviluppando ulteriormente il sistema poligonale in quel capolavoro che era Sentinel, quindi il passaggio ai 16-bit, con l'esaltante Stunt Car Racer e adesso FIGP che è indubbiamente il suo capolavoro assoluto, il lavoro più completo, la creazione principe per un'imperitura consacrazione nella leggenda dei videogiochi...
Al di là del tono enfatico (comunque giustificato) siamo indubbiamente di fronte ad un prodotto destinato a lasciare un'indelebile segno per i tempi che verranno, non credo infatti che sia mai esistita una simulazione che riuscisse a combinare in modo così sapiente una profondità sconcertante ad un realismo esasperato (fedele riproduzione di tutti i circuiti, delle vetture, dei piloti, abbondanza di immagini statiche di supporto per incidenti, ritiri, guasti meccanici, spettacolare sezione dei box con tanto di meccanico addetto alla pulizia della vostra visiera, o ancora i commissari che spingono via la vettura dalle posizioni di pericolo...); tutto questo senza affatto pregiudicare una giocabilità straordinaria. Potrebbe essere con merito considerata come La Simulazione Definitiva, nonostante sia decisamente contrario alle dichiarazioni assolute credo proprio che ci vorranno anni prima di avere fra le mani qualche cosa di equivalente. Imperdibile.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
97%



Gilles Max

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I FANTASTICI

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Virgin Megastore** c/o Duomo Center P.zza Duomo Milano • **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Kramer Electronic** Via Kramer 19 Milano • **Lumen** Via S. Monica 3 Milano • **B.C.S.** Via Montegani 11 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Grazzini srl** Via M. Mazzini 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agora" Cassano D'Adda • **Flopperia** V.le Montenero, 31 Milano • **Torlasci F. srl** Via Tolmezzo 5/1 Milano • **Select** P.le Gambara 9 Milano • **Elettrovoce Brahe** Via P. Capponi 5 Milano • **Calligaro Distr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Multisystem** Via Roma 35 Cinisello B.mo • **Videotoque** Via Toldo Blvg S. Giuliano M. • **L'Amico del computer** Via Castellini 27 Melegnano • **MisterBit** c/o Città Mercato str. Padana Sup.292 Vimodrone • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Infermo di Vaghi** Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano • **Vanoni** Via Stazione 18 Mornago • **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate • **Computer Shop snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate • **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** C.so Garibaldi 199 Legnano • **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano • **Ferrari Luigi** Via M. Cabrini 44 S. Angelo L. Milano • **Casa del Giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona • **EL-COM** Via Libero Comune 15 Crema • **Vigasio Mario spa** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 12/b Brescia • **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia • **Master Informatica** Via F.lli Ugoni 10/B Brescia • **Millegiochi** Via Brescia 11 Palazzolo S/O • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Rezzato • **Colmark spa** Via Industriale 8 Rodengo Saiano • **Il Maggiolino** Via Buonarroti 41/B Pompiano • **Tintori Enrico & C. snc** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 46 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Megabyte** Via Calvi 95 Mantova • **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi • **Tenedini Franco Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Sloon Non Foot** Via Elvezia 8 Tirano

PIEMONTE - **G. Ricordi & C.** P.zza C.L.N. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi snc** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Maglioia** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Alex Computer** C.so Francia 333/4 Torino • **Nest** Gall. Subalpina 30 Torino • **Softel** Via Nizza 45/F Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 Int.4 Torino • **Paradiso dei Bambini sas** Via Andrea Doria 8 Torino • **Microntell** C.so G. Cesare 56/Bis Torino •**Girotondo sas** Via S. Marino 52B Torino • **TV Mirafiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino • **Fulvia Pegliughi snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Rogiro** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 2C Chivasso • **Seym Giochi** Via Roma 53 Susa • **Record snc** Galleria F. Argenta 3 Asti • **Tremonti Carla** C.so Industria 30 Duomo S. Michele Asti • **Giochingrosa** Via S.F. D'Assisi 54 Alessandria • **Prowers** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • **Bona Distribuzione srl** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Serano Galantino sas** P.zza I Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Camelot** Via Micca 33 Biella • **R.G. Di Russo Antonio** Via Nauta 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - **ABM Computer srl** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei Bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **La Bellara di Baccanti** Via Assaretti 2 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Lobiano Mario** Via G. De Paoli 27/29 Genova • **Centro Gioco Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Indrogioca** Via Roma 194 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI- **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumanie snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica snc** Via Giotto 39/43 Padova • **Zalla Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Electrosystem di Rando A.** Via C. Battisti 21 Este Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano • **Zanon di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte 3** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Teleatore 2** Via Perseo 3 Verona • **Nastroteca 2000** Via Vasco de Gama 14 Verona • **Ferrarin** Via de Massari 10 Legnago • **M.A.BE. sas** Via Messiaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Cà Nova Zamperi S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Aster Market** Via Marconi 5 Bassano del Grappa • **R.T.E. snc** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • **Cove srl** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto snc** Via SS. Trinità 35 Schio • **Electronic Star** Via Bessica 85 Rossi. Veneto Vicenza • **Zuccato srl** C.so Palladio 78 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Mille Ignoto 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se • **Al Gioco Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **TK** srl Via Galvani 1 Spresiano • **Baggio Severina** Via XXIX Aprile 2/A Cast. Di Godego • **Caputo snc** S. Marco 5193 Venezia • **Barers** S. Marco 49/48 Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11/B Mestre • **Sartorello spa** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia • **Sartorello spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato • **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre • **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Conegliano 57 Susegana • **SME** Via Udine 28 Zoppola • **Zattarin spa** Strada dei Colli, 99 Padova • **Zattarin spa** Via Aspetti 168 Padova • **Zattarin spa** V.le Verona 79/81 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rovigo • **Casa del Bimbo snc** Via Aquileia 15/A Udine • **Videolandgames di Sparta R.** Via Piamondo 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - **Trading Office snc** Via 4 Novembre 23 Ciles • **Music Center** Via Soprassasso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kontschleider E.** Via Portici 313 Merano • **Macromat** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - **Euro Elettrica srl** Via Ranzani 13/2 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Murri 73/75 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Cartoleria Portanova** Via Portanova Bologna • **Leia** Via Costa 38/d Bologna • **Zaccarelli Giorgio** Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 90 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Circus** Via S. Eufemia 62 Modena • **Reggiani Giorgio** Via Emilia Est 293 Modena • **Bambolificio Carpigiano** V.le Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 28 Carpi • **Disneyland** Via M. D'Azeglio 23 Parma • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 7/8/B Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini Bruno** Strada Cavour 17 Parma • **Reginalda** Via Abbeveratoia 19 Parma • **Pinocchio Giocattoli** Via Farini 16/A Parma • **Roncaglia Bruno** Via Garibaldi 59 Parma • **Pengolini snc** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo** snc V.le Roma 17/I Forlì • **Tutto per il Bimbo** Via Regnoli 15 Forlì • **Centro Giochi 2000** V.le Italia 30 Forlì • **Eureka** Via F.lli Rosselli 5 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Mastro Geppetto** Via Sigismondo 5/7 Rimini • **Giocattoli Serti** Via Bellaria 3 Rimini • **Argnani sas** Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • **Montanari L. snc** Lgo Calderoni Lugo • **Bristol** Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 1D/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/ R Firenze • **F.lli Paoli** Via Dalmi 45 Firenze • **F.lli Cherici** Via F. Baracca 2 Firenze • **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato • **Bellanti & C.** P.zza L. da Palestrina 317 Scandicci • **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 66 Arezzo • **Electronic Service di Massarelli** Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • **Electronic Dreams snc** Via Dante 77 Pontedera • **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata • **Calice** Via Panciro Agliana • **Etruria di Perinti** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena •**Elettromercato srl** Via Toscana 6 Monteriggioni • **Centro Elettricità Bertolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys Pretini & C.** snc Via Roma Gall. 15 Carrara • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso • **Computer Shop** P.zza Curtatone 103 Lucca • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 26 Lucca • **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • **M.C.A.SA.** Via Provinciale 241/B Camaiore • **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - **Rosi Cicogna** Via Branca 69 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Fulgini Giochi** Via Nolfi 1/A Fano • **Zibaldone** Via Grazie 1 Ancona • **Mondo Piccino snc** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Pessi Hi-Fi Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Il Giocattolo snc** Via Mancini 5 Benedetto del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Citoni Domenico** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby sas** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni Erminio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata • **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma • **Cluff-Cluff** Via Etruria 4A Roma • **Casa Mia Gaia srl** Lgo Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **G. Ricordi & C.** Via G. Cesare 88 Roma • **Primi Passi di Tranci Elda & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2 srl** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi Otello** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via G. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli snc** Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • **P. Morganti & C. sas** V.le Europa 72 Roma • **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 345 Roma • **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Prattina** Via Frattina 50 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 424 Roma • **Al Giocattolo di tutti sas** Via A. Mario 38 Roma • **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma • **Arrico' Giovanni** Via Magna Grecia 71 Roma • **Chopin** Via Chopin 27 Roma • **Compuschop** Via Nomentana 265 Roma • **Easy Data** Via A. Ormodeo31/d Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/a Roma • **Gi. Gi. Electronic snc** v.le Ippocrate 25 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 367 Roma • **Man Sani srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.t.e. 80** Via Toscolana 489 Roma • **Paolini snc** Via P. Paolini 94 Roma • **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma • **R.C.E.** P.zza Gerani 40/41 Roma • **R.P.M.** Via Giulia 142 Roma • **Salo Radio TV srl** Via Appia Nuova 501/506 Roma• **Vanguard Elettronic srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo srl** Via P. Castaldi 7 Roma • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 9 Roma • **Union Shop sas** L.go G. Maccagno 8 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** L.go Somalia 19 Roma • **Turfani srl** Via Eroi di Cefalonia 227 Roma • **Foto Frank** Via dei Mille 26 Roma • **Gemar srl** Via di P.ta Cavalleggeri 85 Roma • **Elettromarket srl** Via C. Balbo 1 Roma • **VA.MO. snc** Via Fiumirata 4/6 Roma • **Golden Computer srl** Via Dante Alighieri 74 Pomezia • **Comab sas** V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • **Arcobaleno** Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • **Keybit** Via Paolina 55 Velletri • **Video Shop** Via Settevene P. 75 Cerveteri • **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino • **Altrui G.** Via Colombo 20 Cassino • **Office Foto Bruno** C.so Centocelle 32/A • **Savini V.** C.so Marconi 35 Civitavecchia • **Massimiliano e Pietro Mancini** Via Kennedy 100 Monterotondo Roma • **M.R.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Elettron. Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • **Bargiacchi** Radio V.le Italia 19 Ladispoli • **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C.** Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elett. Via 2 Giugno 35 Tivoli • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Video In** P.zza del Popolo 1 Sermoneta • **Gris Computer** Via Umbria 14/a Aprilia • **L. Giglio & C.** Via Vitruvio 282 Formia • **S.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Matteotti 3 Sora • **Tognocchi srl** Via Domiziano 8 Rieti

CAMPANIA - **Odorino srl** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello sas** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Video Sud snc** Via P. Della Valle 16 Napoli • **Corsale sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli • **Darvin** Gall. Umberto I 79 Napoli • **Cian** Gall. Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia spa** Calata San Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Video Club Odeon** Via Rosselli 52 Qualiano Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin** c/o **Euromercato Campania** St. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 Castellamare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano • **Tema sas** Via Vittore 152 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Lanzetta Alberico** V. Circonvall. 71/G Avellino • **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Pastea 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Iovine A.** Via Costantinopoli 21/23 Aversa

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vittani 56 Barletta • **Punto 2000** Via S.Lorenzo 47 Conversano • **Alcatl Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **Eci Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • **Idesi Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Plateia 68D Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Aradeo • **Reeti S.** Via Ospedale 36 Maglie • **Monters** Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • **Giamboi V.** Via Orange Reggio Cal. • **Ancer sas** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria dei Giocattoli** Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lincoln 197 Palermo • **Cemel spa** Via M.O. Corbino 20/28 Palermo • **Casolino Angelo** Via Grisone 24 Termini Im. Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer Center srl** Via Tomaselli 41/B/C Catania • **Azzia srl** Via Cantora 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì • **Centro Didattico Ibleo** Via Roma 110/114 Ragusa • **Cartotecnica Modica** Sordo 58 Modica

SARDEGNA - **Cen** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Pomi snc** Via Tempio 10 Tortolì • **Santa Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Elmarket** Via Dell'Arma Azzurra 32 Elmas Cagliari • **D.A.R.C. snc** C.so Vico 37 Sassari • **Eredi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Skema Elettr. snc** Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO

LE GRANDI NOVITA'

PA 2039
NINJA GAIDEN

PA 2042
APB

PA 2056
BLOCK OUT

PA 2032
WARBIRDS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

PA2020	BLUE LIGHTNING
PA2021	ELECTROCOP
PA2022	RAMPAGE
PA2023	GATES OF ZENDOCON
PA2024	GAUNTLET
PA2025	CALIFORNIA GAMES
PA2026	XENOPHOBE
PA2028	CHIP'S CHALLENGE
PA2029	SLIME WORLD
PA2030	ZARLOR MERCENARY
PA2031	KLAX
PA2035	ROBOSQUASH
PA2036	ROADBLASTERS
PA2041	PAPERBOY
PA2043	RYGAR
PA2043	MS. PACMAN
PA 2048	SCRAPYARD DOG

NOVITA' IN ARRIVO

PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2044	HARD DRIVIN'
PA2045	NFL FOOTBALL
PA2047	TURBO SUB
PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2049	AWESOME GOLF
PA2053	CHECKERED FLAG
PA2059	PACLAND
PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2061	LYNX CASINO'
PA2062	XYBOT
PA2064	VIKING CHILD
PA2065	ISHIDO
PA2066	TOKI
PA2068	BILL & TED ADVENTURE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

A SOLE L.109.000 + IVA
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)

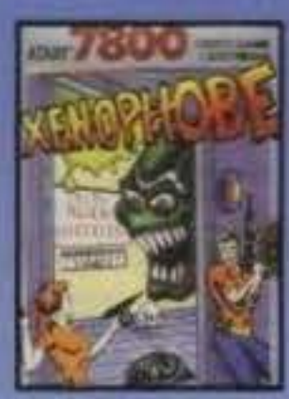
CX 7832
IMPOSSIBILE MISSION

CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE

CX 7828
SUPER HUEY

CX 7880
BASKETBRAWL

CX 7852
MOTORPSYCHO



CX 7858
XENOPHOBE

ATARI-2600

A SOLE L.79.000 + IVA
(confezione con 1 joystick)

CX 26168
OFF THE WALL

CX 26176
SECRET QUEST

CX 26190
BMX AIRMASTER

CX 26177
IKARI WARRIORS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800
A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW
CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN
NOVITÀ IN ARRIVO	
CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600
A PARTIRE DA Lit.19.900 + IVA

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING
CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK
NOVITA' IN ARRIVO	
CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY

ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

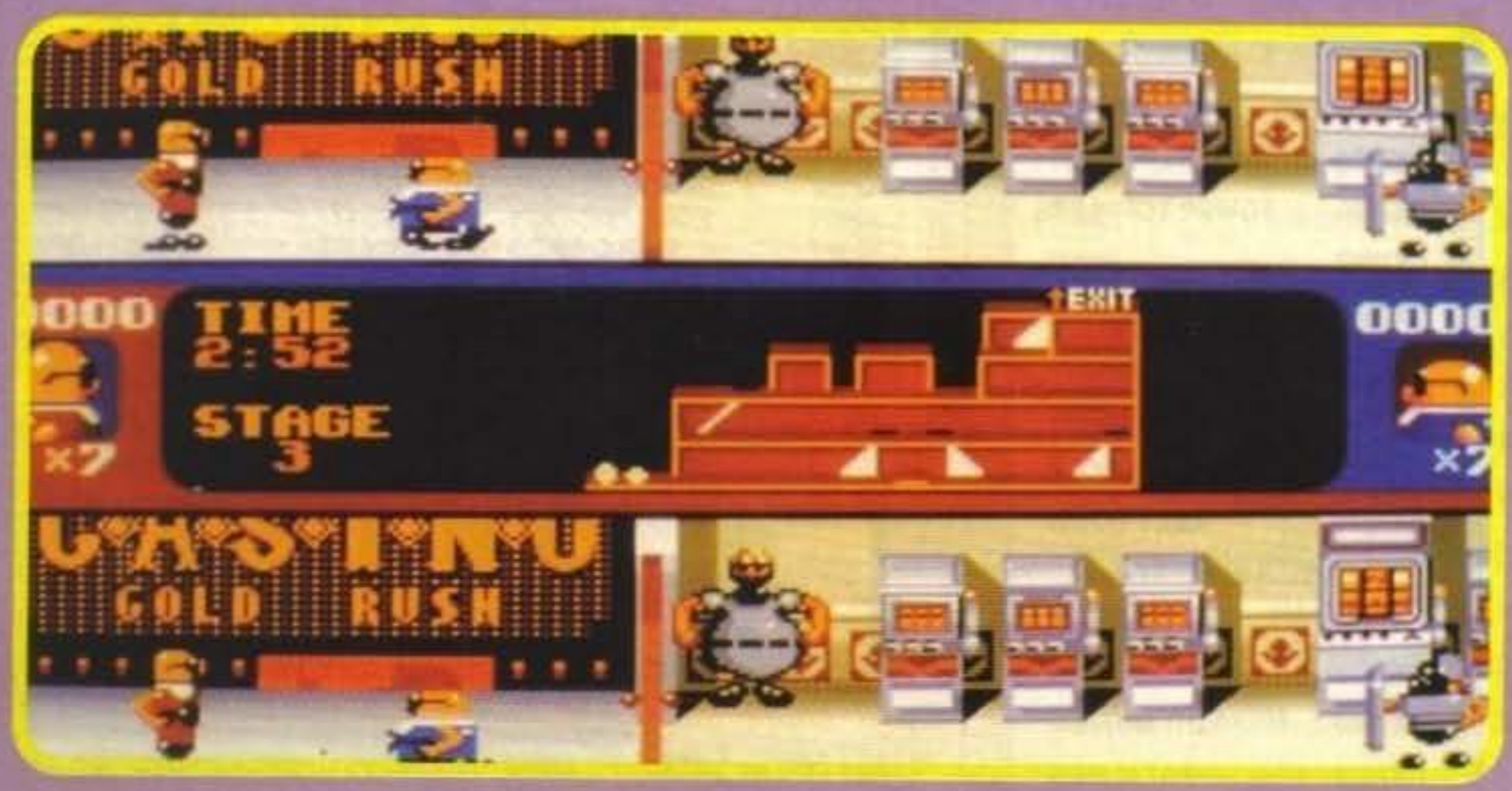
http://www.oldgamesitalia.net/

U.S. Gold per Amiga e Atari ST L. 29.900

BONANZA BROS.

Facciamo una breve indagine: secondo voi chi sono i Bonanza Bros? Un nuovo gruppo pop inglese? Uno snack con due patatine fritte incrociate al gusto di ananas? I nostri cari Baldaccini travestiti da gioveniali lavandaie? Potremmo esserci vicino, ma forse non sono niente di tutto questo...

Cominciamo la recensione con una precisazione: i fratelli Bonanza del videogioco in questione non hanno nulla a che vedere con l'antidiluviana serie di telefilm messa in onda dalla Rai non ricordo più quanto tempo fa (sei sicuro di quello che dici, Gianca, non è che erano le Bonazza Sister e il canale era Teleportopiù? NdMax) .
Detto ciò, posso anche cominciare a parlarvi del gioco. Stavolta dobbiamo indossare i panni di due goffi ladruncoli (i Bonanza, appunto)(anche perché le Bonazze addosso non ne avevano) usciti dall'omonima scuola come abili e arruolati e tanto di diploma riconosciuto in tutte le prigioni del mondi. Una delle loro caratteristiche principali è comunque quella di essere chiaramente masochisti, tanto che hanno in mente di portare a termine la serie di furti più difficoltosa e imbecille dell'universo. Il fatto che sia la più difficoltosa è chiaramente espresso dal fatto tutti gli obiettivi che intendono "ripulire" sono megaprotetti da quintali di poliziotti e cani lupo. Il fatto che sia la più imbecille è, invece, motivato dal fatto che il malloppo consiste di oggetti veramente inutili; ma mi spiegate perché un ladro dovrebbe andare a rubare, in una villa lussuosissima piena zeppa di quadri di valore e argenteria preziosissima, un paio di dischetti ed un vassoio? Comunque c'è anche da dire che se i vostri ladri sono un po' strani, il servizio di sicurezza del vostro obiettivo di turno non è da meno. Tra i paladini della giustizia che incontrerete (e Batman non c'è?), si contano (oltre ai già citati canilupo e poliziotti): agenti della P.S. (saranno forse quelli che si aggiungono in fondo alle lettere per assicurarsi che nessuno estraneo ne legga il contenuto? NdMax), uomini barbuti lanciabombe e dei bizzarri camerieri (dalla buffissima reazione). Si parlava appunto del vostro piano criminale perfettamente architettato che vedrà i due ladri (anche se non è ovviamente esclusa l'azione solitaria) penetrare nell'abitazione, impossessarsi dei dischetti e raggiungere l'uscita facendo affidamento su una preziosa mappa che avete realizzato in giorni di attento e scrupoloso studio (confessatelo che spiavate anche la giovane cameriera mentre si faceva la doccia, mascalzoni!); le varie case sono ovviamente divise in camere, camere che sono delimitate da porte corazzate, porte corazzate che avranno duplice utilizzo, duplice utilizzo che consiste sia nella semplice protezione



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dai colpi dei vari agenti sia nell'azione devastante di sbattimento, azione devastante di sbattimento (repetita iuvant, dicevano i latini) grazie alla quale stordire i vostri avversari (che comunque non ne vorranno proprio sapere di abbandonare il gioco, riprendendosi in ogni caso dopo una manciata di secondi), stordimento che deriva dalla ricezione in piena faccia di una porta d'acciaio temprato da un paio di tonnellate circa.
Una volta raccolti tutti gli oggetti e finalmente fuori dall'edificio ci dovrebbe essere una mongolfiera ad attendervi, pronta per scaricarvi alla vostra destinazione successiva.
E se invece la mongolfiera per una qualche innominabile ragione non ci dovesse essere?
Poco male, ecco infatti la vera natura del Bonanza Bros: quella di lattine del caffé Lavazza, più lo mandi giù e più ti tira sù...

Bonanza Bros? E' indubbiamente un gioco che può piacere oppure dare notevolmente sui nervi. Anche qui in redazione ci sono le varie fazioni, c'è chi lo trova noioso e chi invece ci impazzisce dietro; non mi sento quindi di dare un giudizio definitivo sul gioco, in quanto evidentemente suscettibile ai gusti personalissimi, di conseguenza mi occuperò della sola realizzazione tecnica che è sicuramente d'ottima fattura.
Come conversione va infatti considerata fra quelle pienamente riuscite (non che la cosa fosse poi estremamente difficoltosa), ci sono i simpatici intermezzi, i medesimi fondali e tutti i particolarissimi personaggi in ray-tracing che hanno caratterizzato il coin-op e la conversione per Megadrive disponibile ormai da mesi.
Per il resto è come sempre ottima la possibilità di giocare in due contemporaneamente (e allo stesso tempo indipendentemente, visto che ognuno è libero di andare per la sua strada), mentre persistono invece i dubbi sull'effettiva longevità. Nel complesso un titolo atteso e comunque abbastanza interessante.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRUCE WILLIS
HUDSON HAWK

LEADER
DISTRIBUZIONE

DAL FILM
"HUDSON HAWK IL MAGO DEL FURTO"
LE ROCAMBOLESCHE AVVENTURE
DI UN LADRO ACROBATA.

DIFFICILI PROVE DA SUPERARE. UN PAIO DI ESEMPI?
COMPIERE VERE E PROPRIE PRODEZZE PER EVITARE ALLARMI LASER O, ANCORA, ARRAMPICARSI DA UN EDIFICIO ALL'ALTRO SUI FILI DELLA CORRENTE.
IN GIOCO UNA POSTA ALTISSIMA: RECUPERARE TRE PEZZI DI UNA PREZIOSISSIMA MACCHINA CAPACE DI TRASFORMARE IL FERRO IN ORO!

ocean®

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Buon Natale a tutti! Ma mancano ancora 20 giorni, non siamo un po' in anticipo? Effettivamente... D'altra parte questo è il numero di Dicembre e non v'è altro modo per salutare e ringraziare direttamente tutti voi che nel corso di questi mesi mi avete supportato con i vostri trucchi, le vostre soluzioni, i vostri suggerimenti e tutto sommato anche le vostre richieste. Ovviamente per quanto mi riguarda non posso che rinnovare tutta la mia collaborazione e l'impegno per rendere quest'utile rubrica sempre più interessante, e naturalmente non posso farlo senza il vostro aiuto, quindi vi invito come sempre a scrivere... ci conto!

Prima che mi dimentichi vorrei salutare subito Leonardo Del Vecchio per la sua soluzione di Search For The King, è un vero peccato che sia arrivata in ritardo (visto che era già bella pronta su dischetto!) e anche Ferrario Pier Wertes per la piantina di Persian Gulf Inferno. Nel frattempo in questo numero troverete la soluzione completa di Space Quest IV, ovviamente è stata risolta la versione Pc, ma dovrebbe essere valida anche per la conversione Amiga che si attende da un momento all'altro, prima però la solita carrellata di codici e cheat-mode vari che dovrebbero fare felici molti di voi; per il momento è tutto, a risentirci nel 1992!

MAXI TRICKS

LAST BATTLE

Come promesso sul numero scorso cominciamo proprio dal cheat per l'energia infinita (già che ci sono vi ricordo anche quello per eliminare la censura che è PEARL HARBOUR), tutto quello che dovete fare è entrare nella tabella dei record e digitare TORATORATORA seguito da uno spazio, a questo punto non dovreste incontrare più alcuna difficoltà a terminare il gioco.

LOTUS 2

Ecco tutte le password per gli otto livelli di questo spettacolare capolavoro della Gremlin, sono state tempestivamente inviate per fax da Alex Vegliante e Franx Schiavone.

Livello 1.
Livello 2. TWILIGHT
Livello 3. PEA SOUP
Livello 4. THE SKIDS
Livello 5. PEACHES
Livello 6. LIVERPOOL
Livello 7. BAGLEY
Livello 8. E BOW

Ma ancora non è tutto! Mattia Porro e Carlo Vincentini hanno altro ancora da aggiungere, inserendo infatti TURPENTINE avrete tempo illimitato, con DEESIDE proseguirete sempre senza troppe difficoltà mentre con DUX si dovrebbe accedere ad un curioso Space Invaders!

MEGALOMANIA

A tempo di record il nostro indomito Alex è riuscito ad ultimare questa recentissima perla della Mirrorsoft, per tutti coloro che hanno invece riscontrato qualche inconveniente di troppo ecco i codici per tutti i livelli:

Epoca 2: BNYABDUNBHV
Epoca 3: COVCPMJVEBL
Epoca 4: WKCCHIEUKNL
Epoca 5: GATAVRXRONT
Epoca 6: WWKDXGPLGHV
Epoca 7: KUUCTOPLGHV
Epoca 8: PEHAJBPKZAQ
Epoca 9: GYJDJHPNFHN
Scontro Finale: TJLBVSNNIGD

ELF

Errata corrige. per aver energia infinita bisogna digitare durante la partita Choropoo. Scusate per l'errore puntualmente identificato ancora da Tiziano Diamanti.

ULTIMA VI

Innanzitutto ringrazio Manuel Maggio, Gionata Bigi, Simone Morini, Alberto Nizzoli e Gianluca Sacchetti per la loro soluzione quindi vi illustro un sistema molto comodo che ha scoperto Thomas

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Imolese per finire il gioco senza troppi problemi. Non dovete far altro che parlare con IOLO e dirgli 3 volte SPAM e una volta HUMBUG, entrerete così in un menu segreto che vi consente di avere qualunque oggetto nella quantità desiderata, d'editare i vostri personaggi e un sacco di cosa ancora. Ma non è tutto perché tenendo premuto ALT e contemporaneamente i tasti 214 del tastierino numerico comparirà una richiesta nel linguaggio dei Gargoyles grazie alla quale potrete spostarvi senza perdita di tempo inserendo semplicemente le coordinate desiderate (130-160-0 corrisponde ad esempio al castello di Lord British); le prime due rappresentano i passi che l'Avatar dovrebbe percorrere se non incontrasse ostacoli, partendo dall'angolo in alto a sinistra della mappa, la terza il livello "piano" di profondità. Quando poi siete in un luogo che vi interessa e volete tornarci in seguito non dovete far altro che premere sempre ALT e digitare 213 sul tastierino, appariranno una mappa della zona ed un numero, le ultime 7 cifre di questo numero saranno le coordinate della locazione. Per finire con ALT e 215 si avanza il tempo di un'ora. Mi chiedo cosa si può volere di più?

STRYX

Non sarà certo uno dei capolavori della Psygnosis, ma rimane pur sempre un gioco interessante. Per ripristinare in ogni momento il livello d'energia e sufficiente premere contemporaneamente i tasti HELP+M+E, me lo ha detto per telefono Stefano Raimondi, il trucco funziona...

NEVER MIND

Già che ci siamo occupiamoci anche di un altro titolo "minore" sempre della Psygnosis. I codici sono stati inviati da Massimiliano Gerardi: ma cosa vedo, tutti quei caratteri da inserire... Non se ne parla nemmeno! Molto più comodo digitare 328GTS nello schermo dei titoli (un messaggio dovrebbe confermare che il cheat mode è ora attivo) e quindi premere il bottone destro del mouse per passare di livello.

DAYS OF THUNDER

Secondo me questi sono i generi di cheat in assoluto più interessanti, se infatti mentre sfrecciate (per modo di dire...) alla guida dalla vostra Chevrolet sovralimentata digitate COMEFLYWITHME dovreste vedere lo schermo lampeggiare, a questo punto tirando il joystick verso di voi potrete spiccare il volo e dare un'occhiata a cosa c'è in giro!!! E non è tutto, ci sono sempre le viste esterne attivabili con i tasti funzione... Poteva essere un bel simulatore di volo e invece è saltato fuori un mediocre gioco di guida!

KINGS OF THE BEACH

Ho visto con piacere che il gioco è piaciuto molto, ecco le password per i vari livelli che mi sono state comunicate da Massimiliano Cristin e Millo Meneghini:

San Diego: No Problem
Chicago: SIDEOUT
Hawai: GEKKO
Rio De Janero: TOPFLITE
Australia: SUNDEVIL

BUDOKAN

E' sempre Diabolik (Massimiliano Cristin) a suggerirmi un altro curioso cheat per la versione PC, basta posizionarsi nell'angolo in basso a destra del cortile e premere la lettera B... Vi troverete così inspiegabilmente a giocare a Breakout!

ARKANOID REVENGE OF DOH

Ferrari Francesco è in difficoltà con quest'epico clone di Breakout e mi chiede aiuto, come negarglielo? Un primo trucco consiste nel digitare negli High Score la sigla DEBBIE S per avere vite infinite, altrimenti quando perdete e compare la schermata premete Caps Lock e digitate MAGENTA, a questo punto potrete saltare di livello premendo S. Soddisfatto?

NEW ZEALAND STORY

Rimanendo sempre in tema di grandi classici per avere kiwi infiniti è sufficiente digitare nello schermo dei titoli MOTHERFUCKENKIWIBASTARD. Non troppo elegante, ma efficace questo suggerimento di Giuseppe Mezzatesta.

MONKEY ISLAND

Proseguiamo con i suggerimenti specifici con le problematiche che ricorrono più frequentemente. Quando siete nella nave fantasma di LeChuck per impossessarsi della chiave nella sua camera dovete utilizzare la bussola che svolgerà la funzione di calamita. Proseguendo bisognerà fare il solletico... Addormentare degli animaletti... Oliare dei cardini che scricchiolano... E per il resto ci dovrete pensare da soli!

FUTURE WARS

Anche qui un paio di risposte molto veloci; la prima è proprio all'inizio (vergogna!): per accedere alla camera della macchina del tempo bisogna inserire la bandierina rossa che trovate in bagno nel forellino sulla mappa. Per quanto riguarda invece la fase arcade verso la fine del gioco vi posso solo consigliare di farvi una piantina: già così dovrete essere più che veloci per evitare di saltare in aria.

SOFTWARE ORIGINALE

AMIGA e P.C.
NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE

MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

HOT SHOP

Produzione e distribuzione hardware e software per Amiga

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP è un marchio ECR ELETTRONICA
Tutti i nostri prodotti sono costruiti per soddisfare qualsiasi esigenza dall'amatoriale al professionale

Drive esterni per Amiga a partire da	L. 140.000
Espansione 512K senza clock	L. 85.000
Espansione 1.5 mega per A/500	L. 230.000
Espansione 2 mega esterna per A/500 e A/1000	L. 360.000
Espansione 2/8 mega supra	L. 460.000
Action replay A/500	L. 170.000
Action replay A/2000	L. 190.000
A/2091 hardcard sosi o mega	L. 285.000

Offerta speciale:

A/590 HD 20 mega + 2 mega di memoria	L. 920.000

Videogenlock MK2+	L. 400.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000
Framer Overscan	L. 1.000.000
T-Dec	L. 225.000
Overtop sampler	L. 230.000
Overtop midi	L. 90.000

ATTENZIONE: nel nostro punto vendita è possibile assistere alla dimostrazione dei nostri prodotti come videogenlock overtop sampler / midi e framer...

AMIGA 500 CON ESPANSIONE DI MEMORIA
1 JOYSTICK +1 GIOCO ORIGINALE

PREZZO FENOMENALE!!!

MA ANCORA cd-tv Amiga 500 plus e tutti i prodotti Commodore a prezzi imbattibili!!!!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

HOT SHOP - ECR ELETTRONICA
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

MegaDrive L. 299.000

Completo di cavo SCART, oppure di modulatore PAL, ed alimentatore 220 V.

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 429.000

Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole
L. 29.000

SOFTWARE MEGADRIVE

Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Batman	99.000
Battle Golfer	59.000
Battle Of Bahama	99.000
Burning Force	58.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	79.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II	70.000
Dick Tracy	89.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	55.000
Dynamite Duke	70.000
Dynamite Duke	95.000
E-Swat	61.000
Elemental Master	77.000
Fastest 1	116.000
Final Blow	107.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	99.000
Golden Axe	79.000
Granada	72.000
Gynous	100.000
Heavy Unit	81.000
Hunter Yoko	81.000
Ishido	59.000
James Pond	79.000
Joe Montana Football	74.000
John Madden Football	95.000
Junction	81.000
Kageki	95.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Leynos	69.000
Magical Hat	68.000
Marble Land	116.000
Mega Trax	98.000
Mickey Mouse	99.000
Mindight Resistance	94.000
Monsters Lare	63.000
MoonWalker	61.000
Moonwalker	79.000
North Star Ken II	99.000
Out Run	109.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	79.000
Phelios	61.000
Populous	95.000
Rambo III'	79.000
Rastan Saga II	99.000
Ringside Angel	103.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Sonic The HedgeHog	89.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpiderMan	99.000
Strider	79.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	79.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	85.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	149.000
Tatsujin	72.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	99.000
Tommy Lasorda Baseball	115.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	85.000
Ultimate Qix	79.000
Verytex	70.000
Volfild	81.000
Wardner Forest	74.000
Wonderboy	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	98.000
XDR	69.000
Zero Wings	89.000
Zoom	79.000

Super Famicom

La nuovissima console Nintendo con presa SCART, o modulatore PAL.

L. 499.000

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 699.000
Affrettatevi!

SOFTWARE FAMICOM

Actraizer	117.000
Area 88	129.000
Augusta Golf	152.000
Big Run	105.000
Bombuzal	94.000
Darius Twin	133.000
Final Fight	140.000
Goemon	129.000
Gundam 91	144.000
Hole In One	129.000
Pilot Wings	129.000
Populous	133.000
SD Great Battle	125.000
Sim City	125.000
Super Ghouls'n'Ghost	169.000
Super Mario World	140.000
Super R-Type	129.000
Super Soccer	169.000
Super Stadium	131.000
Super Tennis	140.000
UltraMan	118.000

Game Boy L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris

SOFTWARE GAMEBOY

Aero Star	51.000
Amazing Spider Man	55.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battleship	59.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Castlevania	55.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	58.000
ChopLifter	58.000
Contra	65.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Doraemon	56.000
Double Dragon	59.000
Dr. Mario	49.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	58.000
F1 Spirit	49.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	74.000
Kitchen Panic	56.000
Kung Fu Master	56.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Mickey Mouse	61.000
Motocross Maniacs	49.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	65.000
Operation Gundam	54.000
Pac Man	55.000
Parodius	58.000
Popeye	59.000
Pro Wrestling	58.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	65.000
Robocop	56.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Soccer	56.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	49.000
Super Robot	58.000
Teenage Ninja Turtle	59.000
The Punisher	61.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
WWF Superstars	61.000

Sega GameGear

La fantastica console portatile con schermo a colori, a sole
L. 299.000

OFFERTA
Sega GameGear + 2 giochi
L. 399.000

SOFTWARE GAMEGEAR

Baseball	69.000
Chase HQ	69.000
Columns	69.000
Dragon Crystal	69.000
Fantasy Zone	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	65.000
Golby	53.000
Golden Axe	79.000
Griffin	71.000
Harley Wars	68.000
Hastle Golby	53.000
Head Buster	69.000
Kinetic Connection	58.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	69.000
Mickey Mouse	69.000
Out Run	63.000
Pengo	69.000
Pop Breaker	69.000
Psyic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Ryukyu	58.000
Shinobi	65.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	76.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	56.000

CDTV Commodore L. 1.199.000

SOFTWARE CDTV

Advanced Military Sys.	69.000
All Dogs Go To Heaven	81.000
American Vista	138.000
Barney Bear Goes Camping	69.000
Barney Bear Goes To School	65.000
Battle Chess	86.000
BattleStorm	77.000
Benjamin Bunny	92.000
Case Of The Cautious Condor	81.000
CD Remix	69.000
Cinderella	77.000
Classic Board Games	81.000
Dinosaurs For Hire	57.000
Fred Fish Collection	100.000
Heather Hits Home Run	77.000
Hound Of The Baskervilles	69.000
Illustrated Enc. Dictionary	116.000
Illustrated Holy Bible	69.000
Illustrated Shakespeare	69.000
Illustrated Sherlock Holmes	72.000
Lemmings	72.000
Long Day Ranch	77.000
Moving Stomach Ache	77.000
Mud Puddle	77.000
Mosic Maker	84.000
My Paint 2	65.000
New Basics Electric Cookbook	92.000
Ninja High School	57.000
Paper Bag Princess	77.000
Peter Rabbit	92.000
Power Pinball	72.000
Prehistoric	86.000
Psycho Killer	69.000
Raffles	72.000
Road To Final Four	72.000
Scary Poems Rotten	92.000
Sim City	115.000
Snoopy Case Missing Ball	72.000
Space Wars	57.000
Spirit Excalibur	95.000
Super Games Pack	57.000
Team Yankee	86.000
Terminator	79.000
Thomas Snow Suit	77.000
Timetable Of Business	95.000
Timetable Of Science	92.000
Wayne Gretzky Hockey	86.000
Women In Motion	69.000
World Vista Atlas	138.000
Wrath Of Demon	72.000

Ulteriori offerte:

Neo Geo
L. 599.000

PC-Engine Supergrafx II
L. 350.000

PC-Engine GT
L. 550.000

Occasioni da non perdere!

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Allora, vogliamo aiutare ROGER WILCO in questa nuova, fantastica avventura? SI?! ... Bene, allora incominciamo subito, anche perché c'è molto da dire e soprattutto molto da fare. Prima però i doverosi ringraziamenti del caso a Piergy.F. & Simo.A. (grazie anche per avermi risparmiato un sacco di tempo: le soluzioni su dischetto sono una vera pacchia!), Marco Re Depaolini, Evaristo Calcaterra, Elio Viviani, Dario Cameran, Stefano Cassanelli, Stefano Cordano, Rosario Di Pasquale. E adesso diamoci dentro!

GIROVAGAND QUE

Innanzitutto nella presentazione troverete il nostro eroe che sbevazza allegramente in un bar della galassia, dopo qualche istante due guardie robotizzate lo preleveranno e lo porteranno fuori; a questo punto apparirà sotto forma oleografica una vecchia conoscenza di Wilco, Vohaul, estremamente soddisfatto all'idea di poter fare finalmente a pezzi il suo acerrimo nemico. A salvare Wilco saranno due "soldati" che tramortiranno i robot ed apriranno una fessura nel tempo attraverso il quale faranno fuggire Wilco stesso. Dopo qualche istante vi ritroverete in SPACE QUEST XII-VOHAUL'S REVENGE II e da qui diventerete voi il soggetto dell'azione, ovvero incomincia il gioco vero e proprio. Siete nel futuro di Xenon ove tutto è distrutto ed in lontananza si scorge un'immensa costruzione rossastra che a prima vista pare inaccessibile. Tenetevi sempre alla larga dallo zombi che vaga tra i resti della città, se vi vede, incomincerà ad urlare attirando immediatamente un robot che vi cuocerà a dovere, inoltre ogni tanto salvate la partita, non si sa mai. Spostatevi subito nel quadro a sinistra ed esaminate il veicolo semidistrutto; all'interno c'è un computer portatile, prendetelo e dirigetevi sulla destra attraversando la zona dalla quale siete partiti; qui troverete tra le rovine un pezzo di corda che vi servirà per catturare un maledettissimo coniglio meccanico che scorazza tra i ruderi e sembra imprendibile. Per bloccare il roditore dovrete nascondervi nell'edificio che si trova sulla destra, nella stessa locazione dove avete trovato la corda. Mettetevi in modo che siate completamente nascosti ed usate la corda, che nel frattempo avrete preso, posandola vicino a dove siete nascosti. La vedrete al suolo a forma di cappio. Dopo qualche secondo apparirà il coniglietto, siate pronti con "la mano" ad afferrarlo. Ad un successivo esame scoprirete una Pila all'interno dello stesso, estraetela e mettetela nel Portatile che così avrà l'energia necessaria per funzionare (manca ancora un componente per renderlo effettivamente funzionante). Fatto questo salite (o scendete a seconda dei punti di vista) nella locazione successiva ove troverete delle grate al suolo ed entrate in quella che sta quasi al centro dello schermo (anche perché l'altra non vi permette di entrare), facendo attenzione a NON portarvi dietro il proiettile instabile che potreste aver trovato girovagando per i vari settori della città (in caso contrario due secondi dopo essere entrati nella grata sarete sparsi un po' ovunque al suolo, potrete comunque vedere una sequenza di fine gioco piuttosto sanguigna ma divertente). Vi ritroverete in un sotterraneo, su un tavolo vi è un Piccolo contenitore trasparente, prendetelo; sempre sul tavolo, esaminandolo bene, troverete un pulsante nascosto che una volta premuto farà apparire l'ologramma di un uomo piuttosto anziano che vi spiegherà parecchie cose su ciò che è accaduto a Xenon e su ciò che dovrete fare. Molto brevemente: in un futuro non tanto remoto su Xenon tutto sarà dato in mano ad un super Computer che per alcuni anni guiderà al meglio il futuro del Pianeta, ma poi, dopo che fu installato uno strano programma (Leisure Suit Larry vi dice niente??) Nella memoria del calcolatore, si scoprì che lo stesso conteneva un virus. Il super computer iniziò ad dar di matto ammazzando tutti gli abitanti del pianeta o rendendoli zombi ai suoi ordini. Logicamente ora noi dobbiamo mettere tutto a posto. Tanto per incominciare accedete al tunnel che si trova celato alla sinistra dello schermo (esaminate la parete). Una volta entrati la porta di metallo si richiuderà e vi ritroverete nelle fognature della città. Dopo qualche secondo uscirà dalle grate, che si trovano sparse per le fogne, un liquido verdastro piuttosto esagitato. Posizionatevi in maniera che non vi possa toccare, ma fate in modo che comunque vi passi molto vicino perché ne dovrete raccogliere un poco nel piccolo contenitore trasparente. Fatto questo, potrete uscire salendo sulla scala che si trova nello schermo centrale sulla sinistra. Vi ritroverete a guardare da un tombino l'atterraggio di una piccola astronave: appena sono scesi tutti gli occupanti del veicolo, uscite dal tombino, dirigetevi verso l'astronave ed entrateci dentro. Scoprirete che il pilota era rimasto a bordo ed il mezzo ripartirà immediatamente verso l'immensa torre che si vede sullo sfondo. Una volta atterrati all'interno della fortezza dirigetevi ancora una volta sulla sinistra; utilizzando "la mano" entrate nella navicella che si trova più vicina a voi mentre le due guardie stanno parlando (ma fate in fretta!!!). Vi ritroverete in un angusto abitacolo, il vetro che avete di fronte vi mostra l'ambiente circostante, inoltre vi è un piccolo display ed un tastierino con strani simboli (per uscire premere il pulsante sulla sinistra). Quella sulla quale vi trovate è una piccola navicella temporale e digitando sui simboli del tastierino darete le coordinate per spostarvi nel tempo. Qua sotto troverete le coordinate per i vari viaggi temporali. A questo punto devo precisare che in SPACE QUEST III non si è trovato nulla di interessante, quindi trasferitevi subito in SQ X (Montagne Rocciose); usciti dalla navicella dirigetevi sulla sinistra da dove (sebbene la grafica sia ingannevole) si può scendere verso un lago, attenti però, fate solo pochi passi e comunque attendete di vedere sulla sabbia l'ombra di un enorme volatile. Appena sarà passato dirigetevi il più velocemente possibile verso la navicella; proprio di fronte alla stessa vi sono anche qui delle scale di roccia: scendetele. Quando lo schermo avrà finito di muoversi per mostrarvi l'ambiente sottostante verrete rapiti da un'enorme aquila che vi porterà nel suo nido. Dopo qualche istante verrà a tenervi compagnia il cadavere di una delle guardie, esaminatelo e troverete un foglio stropicciato riportante strani simboli. Fatto questo lasciatevi cadere dal nido (c'è un'apertura in basso sulla destra) e vi ritroverete in acqua, al fondo della roccia dalla quale siete partiti. Appena usciti sarete circondati da delle amazzoni che vi trasporteranno per mezzo di un sottomarino nella loro base (non vi agitate, seguitele buoni, buoni, e godetevi la grafica, veramente niente male vero?). Arrivati alla base verrete immobilizzati, vi verranno "tolti i pantaloni" e... (Toglietevi pure dalla testa strane idee) una gentile signorina stile sadomaso si appresterà a.. Depilarvi le gambe.

Un istante prima dell'inizio della simpatica operazione farà la sua comparsa un mostro marino. A questo punto è cruciale il tempismo: le simpatiche signorine se la svigneranno a gambe levate e vi ritroverete da soli ad affrontare il mostro. Questo allungherà subito i suoi tentacoli per prendervi e nella confusione premerà il pulsante che vi immobilizza le mani. Appena avrete le mani libere premete anche voi lo stesso pulsante e darete una bella scarica elettrica ai tentacoli del bestione. Non è finita appena i tentacoli si ritireranno, prendete una delle bombole che si trovano sulla destra dello schermo e tiratela nella bocca del mostro, poi godetevi lo spettacolo. Ok avete sconfitto il mostriciattolo e le ragazze che fino ad un attimo prima vi volevano depilare, per ringraziarvi vi inviteranno a fare un giro con loro nei grandi magazzini spaziali. Una volta nei grandi magazzini esse scompariranno dalla vostra vista ma nella fretta dimenticheranno una carta di credito; prendetela. Andate sul marciapiede mobile sulla destra e subito troverete un negozio che vende software. Quello che a voi interessa si trova alla sinistra della stanza assieme a tutto il software ludico; si tratta dell'Hint Book di SQ IV !!, si trova nascosto sotto tutti gli altri programmi (tra l'altro provate comunque ad esaminarli tutti, ne vale la pena), bene, preso il libro pagate il negoziante ed uscite, usate la penna rilevatrice (che viene fornita con l'Hint Book) per leggere tutte le risposte; tra le molte senza importanza c'è ne sono alcune fondamentali per finire il gioco. Andate nel negozio di abbigliamento per uomo e parlando con il commesso meccanico otterrete nuovi vestiti senza i quali non potrete entrare nel Fast Food; a questo punto vi chiederete il perché di tutto questo. Semplice (si fa per dire): in uno dei negozi (Radio Shock) si vendono delle connessioni per

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori
SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO
Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

O PER SPACE ST IV

computer portatili (vi ricordate, quello che avete trovato all'inizio) senza le quali gli stessi sono inutili perché non possono essere collegati a nulla. Vi è un piccolo problema: una singola connessione costa un mucchio di soldi, la carta di credito di sicuro fa al caso vostro, ma quando la inserite nel "BANCOMAT" che si trova vicino al negozio di software vi rispondono che non siete abilitati. Il motivo è semplice, la carta è intestata ad una donna e voi non siete una donna! Cosa fare???, vi dovrete travestire da femminuccia e solo allora potrete accedere ai fondi della carta di credito. Se andate al negozio di abbigliamento femminile e parlate, anche qui, con l'inserviente robotico questo vi fornirà gli abiti che vi servono, purtroppo però non avete abbastanza soldi per pagarli. Per questo dovrete prima passare dal Fast Food e farvi ingaggiare come cuochi. In una fase arcade dovrete preparare più Hamburger possibile senza sbagliare; ogni hamburger pronto è un credito (in questa fase si consiglia di rallentare il più possibile il gioco con l'apposita opzione, così sarà un po' più facile). Ricordate comunque, appena il boss vi sbatte fuori perché avete fatto troppi errori, prendete il mozzicone di sigaro che lui butta via, vi potrebbe tornare utile. Appena avrete abbastanza denaro andate a comprare il vestito femminile; una volta usciti ancheggiando e sui tacchi a spillo potrete dare fondo alla carta di credito ottenendo così denaro liquido per acquistare la connessione: quella che vi serve, nel menu, è la seconda sulla sinistra a partire dall'alto. Ottenuta la connessione, cambiatevi di abito tornando a diventare maschietti e dirigetevi sulla sinistra fino ad incontrare la sala giochi. A questo punto entrate e fatevi un giro, quando vi troverete al fondo sulla destra, apparirà una navicella con due guardie a bordo, una uscirà subito dallo schermo l'altra incomincerà anch'essa a girovagare per la sala; appena si avvicina uscite anche voi e seguite il marciapiede mobile fino a quando non vi ritrovate sulla piattaforma di partenza dove due guardie vi attendono, dandovi però le spalle. Anche in questo caso il tempismo è molto importante. Risalite immediatamente sulla piattaforma che va nella direzione opposta, e se siete stati abbastanza veloci i colpi delle guardie andranno a vuoto ma una incomincerà ad inseguirvi. A questo punto state tornando sui vostri passi con una guardia alle spalle ed un'altra che appare un'istante dopo che voi siete entrati nel nuovo schermo (quello dove c'è il negozio di abbigliamento femminile). L'unica via di salvezza è sulla destra nel centro a gravità zero. Appena entrati iniziate a "nuotare" nel vuoto mentre entra in scena una guardia che incomincia a sparare: NON state fermi e NON andate nello schermo di destra, salite piuttosto, e vi ritroverete nella parte superiore della cupola, a questo punto potrete pure andare verso destra e ridiscendere verso il basso, nessuna guardia vi attende nell'altra uscita (se attraversate direttamente il centro, vi ritroverete con una guardia che vi sbarra l'uscita alla destra). Ritornate nella sala giochi, prendete la navicella, ora incustodita, e tornate in SQ XII, spostatevi nello schermo di destra (ora anch'esso è senza guardie, mentre prima era presidiato da una guardia che vi avrebbe colpito se vi foste avvicinati). Versate il liquido verdastro contenuto nel piccolo contenitore Trasparente sulla serratura della porta che permette l'accesso al cunicolo che parte dal centro della stanza; fatto questo usate "la mano" sulla serratura che si aprirà. Vi ritroverete in un corridoio con un pannello di controllo e tre anelli con raggi laser incorporati, se si cerca di superare gli anelli si resta fulminati a meno che non siano stati fatti ruotare in una particolare posizione tramite il pannello. Quest'ultimo è composto da tre display, uno per ogni ruota, quello superiore per la prima ruota, quello centrale per la seconda, in basso per la terza. I codici da digitare sono: 032+320 per la prima (significa che dove digitare 032 e premere per 3 volte il tasto di conferma così che il cursore torni sul primo display e poi digitare 320. Sì, lo so, può sembrare molto strano, ma digitare direttamente 352 non dà lo stesso risultato, provare per credere), 035 per la seconda e 090+025 per la terza (vedi procedimento sopra descritto). !!! Attenzione !!! Qualora, invece di digitare i codici, voleste girovagare ancora un po' nel tempo, basta che tramite la solita navicella temporale andiate in Space Quest I, il cui codice di accesso è celato per metà nel foglio stropicciato riportante strani simboli e per metà nell'Hint Book di SQ IV. In questo caso dovrete andare nel bar di SQ I e prendere la scatola di fiammiferi che si trova sul banco; non vi spaventate quando tre tizi vi sbattono fuori dal locale senza lasciarvi prendere ciò che vi interessa. Per dispetto rovesciate le loro moto e dopo essere scappati, con loro che vi inseguono, tornate indietro nel bar a prendere i cerini. Attenzione però se uno dei tipi torna in moto, siate pronti ad evitarlo al momento giusto. Fatto questo tornate in SQ XII di fronte ai tre anelli, fatevi una bella fumata con il mozzicone di sigaro ed i cerini, a questo punto sarà più facile attraversare gli anelli ed avrete guadagnato più punti. Bene, oltrepassato il tunnel vi troverete in una specie di labirinto di corridoi; ai bordi dei corridoi, ogni tanto, vi sono dei terminali ai quali potrete collegare finalmente il calcolatore portatile (a meno che non abbiate sbagliato a prendere il connettore, in tal caso dovrete tornare in SQ X e cambiarlo) attraverso il quale potrete avere un'idea di come è organizzato il labirinto. Ricordate che la vostra meta finale si trova all'interno dei due tunnel luminosi che si trovano due schermi davanti a voi sulla sinistra. Per potervi però accedere con tranquillità dovrete eliminare due robot piuttosto pericolosi che circolano per il labirinto, pertanto appena entrati dovrete prendere il secondo corridoio sulla sinistra (fate attenzione non è molto facile individuarlo e bisogna evitare la guardia robot che vi attende dall'altra parte). Arrivati al fondo del corridoio entrate nella galleria e vi ritroverete in una stanza in perfetto stile Alien. Al fondo della stanza si trova una porta, che si apre ovviamente con la giusta combinazione, e qui entra in gioco l'Hint Book di SQ IV. Comunque evitatevi inutili lunghe ricerche e digitate: 6965847669; la porta si aprirà ed entrerete nel terminale centrale del super computer. Da qui potrete disattivare tutti i programmi che attualmente girano sul super calcolatore; "wather... Izzate" tutti i programmi dalla memoria del super calcolatore, tranne ovviamente SQ IV; ebbene sì, dovrete disattivare anche la vostra mente. A questo punto inizierà la formattazione del vostro cervello, avete pochi minuti per agire. Esaminando ancora una volta il labirinto con il calcolatore portatile avrete una spiacevole sorpresa: Vohaul in persona tiene in proprio pugno uno dei soldati che hanno salvato Wilco all'inizio dell'avventura e viene rivelato che il soldato altri non è che... Wilco Jr. ovvero il figlio di Roger Wilco. Tornate sui vostri passi fino a scegliere un altro corridoio e proseguite sino ad entrare in uno dei due tunnel luminosi. Una volta entrati vi troverete di fronte al figlio di Roger Wilco ma la sua mente è stata sostituita da quella Vohaul ed ora la mente del vero Jr. Si trova in un floppy disk che viene lanciato nel vuoto da Vohaul stesso. Lottate contro il vostro arcinemico celato nei panni di Wilco Jr. fino a quando lo stesso non resterà immobilizzato sotto un cilindro di energia (tranquilli in questa fase è quasi tutto automatico, dovete soltanto dirigere Wilco contro il suo avversario se no rischia di cadere nel vuoto). Appena Wilco Jr. Alias Vohaul sarà immobilizzato scendete lungo la scaletta alla ricerca del floppy disk; dopo qualche secondo tornerete su automaticamente e nella vostra borsa avrete anche il floppy disk. Utilizzatelo per scambiare tra loro le menti di Wilco Jr. E Vohaul (ovvero: DISKUPLOAD - BEAM UPLOAD - BEAM DOWNLOAD) e... Godetevi il finale.

Lube

AMIGA MEMORY CENTER

PRODUZIONE E VENDITA SCHEDE DI ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

AMIGA 500
ESP. 512 KB 69.000
ESP. 1,5 MB 220.000
ESP. 2 MB 290.000
ESP. 4 MB 440.000

AMIGA 1000
ESP. 1 MB 290.000
ESP. 2 MB 390.000
RAM 44256-41100
MODULI SIMM

AMIGA 2000
ESP. 2 MB 390.000
ESP. 4 MB 550.000
ESP. 8 MB 790.000

COMPUTERS
AMIGA 500+512KB 750.000
AMIGA 2000+2MB 1.690.000

GENLOCK
MK II PLUS 350.000
NERIKI 1189 YC 1.490.000
SCANLOCK SVHS 1.290.000

STAMPANTI
XEROX 4020 1.190.000
HP PAINTJET 1.690.000
NEC P7 PLUS 990.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

AMIGA PRINT SERVICE

STAMPA LASER (HP) INKJET A COLORI (HP PAINTJET/XEROX 4020)
FOTO (HITACHI VIDEO PRINTER) DIAPOSITIVE (POLAROID FREEZE FRAME)

AMIGA SCHOOL

CORSI DI VIDEOTITOLAZIONE E DESK TOP PUBLISHING

COMPUTERS E ACCESSORI AMIGA E MS-DOS NUOVI O USATI ANCHE IN PERMUTA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

PC WARE - TEL. 06/7912121 - TEL-FAX 06/7910643
SHOW ROOM : VIA G. MARCONI 21 - CIAMPINO (RM)
SI RICEVE PER APPUNTAMENTO

AMIGA VARIE USATI

COMMODORE HD20	390.0
HARDITAL HD 30	490.0
SUPRA HD 30	590.0
TAV. EASYL 500	490.0
TELECAMERA B/N	290.0
KCS PC BOARD	470.0
RGB SPLITTER	290.0
ACTION REPLAY	90.0
DIGI VIEW	90.0
EASY VIEW	150.0
PRO SOUND DIGI	250.0
GENLOCK A2000	250.0
MODEM 2400	170.0
JANUS XT	390.0
MIDI AMIGA	90.0

MS-DOS VARIE

SOUND BLASTER	290.0
COPR. 2 8 7	290.0
COPR. 3 8 7	390.0
MODEM 2400	170.0
MOUSE VARI da	50.0
SCHERMO 3M	150.0

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K		699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA		900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA		1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA	Offerta	1.290.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	Offerta !!!	1.610.000
AMIGA 2000+GVP 52MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB SIMM	Offerta !!!	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE
AMIGA 500 PLUS 1MB CHIP KICKSTART 2.0+JOYSTICK	New!!!	770.000

Monitor

COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		639.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE		500.000
SAMTRON VGA 1024X768 COLORE	New!!!	550.000
MORSE 1024X768 0,28 DOT PICH	New!!!	650.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE		790.000
NEC 3FG 15"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		1.200.000
NEC 4FG 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		Chiedere
NEC 5FG 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		Chiedere

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	59.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	76.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA		260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	440.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	90.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	78.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS		470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM		530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS		765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM		890.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS		1.050.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.290.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.390.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM		399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!		450.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2		CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 52MB QUANTUM 11MS	Offerta	1.150.000
CON 105MB QUANTUM 11MS		1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD		259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.100.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.899.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI		1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		685.000
TAVOLETTA GRAFICA SUMMA SKETCH 2000 12X12		899.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1		149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER		249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		49.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 22MHZ+1MB DI MEMORIA		1.700.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882		2.990.000
AD SPEED ICD ACCELERATORE 14,2MHZ		450.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		169.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		349.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
DRIVE ESTERNO GVP/QTEC CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE CHINON NOSLIM		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 500 EPSON	New price	110.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		270.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2		65.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK		29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)		19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)		24.000
CANON ION RC260		1.450.000
PORTADISCHI POSSO 150 POSTI		40.000
PEN BRUSH OTTICA		198.000
COLORBUSTER PAL 16.000.000 DI COLORI 756X580		1.490.000
MOUSE HANDY COMPATIBILE AMIGA		45.000

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 24AGHI 80 COLONNE	600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360	1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	470.000
STAR LC 200 24AGHI 80 COLONNE	600.000
STAR LC 200 COLORE 24AGHI	690.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E	288.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+386.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+850.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**

SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

OFFERTE NATALIZIE

PC DESKTOP 286 16/21 SERIE"ECONOMY" CON HARD DISK 44MB DRIVE 3,5 1.44MB,VGA 800X600,1MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L. 1.080.000

PC TOWER 386 33MHZ SERIE"ECONOMY"CON HARD DISK 44MB DRIVE 3.5 1,44MB,VGA 1024X768,1MB,4 MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L.2.300.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III PC
L.620.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III AMIGA+PHOTON PAINT
L.530.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A2000
L.890.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A500
L.990.000
MODEM 2400 V21-V22-V23 VIDEOTEL
L.290.000
JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO
39.000
GENLOCK ROCTEK A500
L.220.000
AMIGA 500 PLUS KICKSTART 2.0 +SCHEDA KICKSTART 1.2 O 1.3 PER RENDERE L'AMIGA COMPATIBILE CON TUTTI I PROGRAMMI E GIOCHI
L.830.000
AMIGA 500 PLUS COME SOPRA+ESPANSIONE 1MB
PORTA LA MEMORIA TOTALE A 2MB CHIP RAM
L.960.000
SCHEDA IMPACT VISION 24 GVP,16.000.000 DI COLORI VISUALIZZABILI
FRAME GRABBER,GENLOCK,ANTIFLICKER ETC.
LA PERIFERICA FINALE PER IL DESKTOP VIDEO
TUTTO SU UNA SCHEDA PER A2000/3000
L.4.854.000
HARD CARD GVP52MB+2MB SIMM PER A2000
L.990.000
ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500PLUS
L.150.000
KICKSTART 2.0 PER AMIGA 500/2000
L.150.000
PORTA DISCHI 40POSTI CON CHIAVE
40P L.13.000 80P 18.000

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

BUON NATALE

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA C.C. 12516357 O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK:10PZ L.850 50PZ L.800 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 2000PZ L.570

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Domark per Amiga, Atari ST L. 29.900

Qualcuno di voi avrà certamente notato una certa carenza di rondini nella Primavera e nell'Estate di quest'anno. Ciò era dovuto ad un nuovo piano di conquista messo a punto dai maledetti volatili per impadronirsi dell'universo.

SUPER SPACE INVADERS

Le rondini sono tornate. E stavolta sono tante, armate e incavolate!
Ciò che ho temuto per anni e che ha forgiato la mia condotta di vita, si è finalmente avverato. Le rondini hanno messo a punto un piano di conquista che parte dalla Terra e si sviluppa lungo tutto l'universo da loro conosciuto. Per portarlo a termine si servono dei dati che i loro agenti segreti hanno carpito studiando l'umanità dall'alto. Il particolare che ha fatto comprendere alle rondini che il genere umano poteva essere sconfitto è scaturito dalle osservazioni fatte in sala giochi, dove i maledetti pennuti hanno riscontrato la tendenza degli umani ad essere battuti. Il gioco che più di tutti rimaneva la pecora nera dei giocatori era "Space Invaders", che al limite della mezz'ora di gioco, riusciva a debellare qualsiasi sfidante.
I pennuti non avevano bisogno d'altro. Hanno messo in piedi una incredibile farsa in cui le rondini, travestite da alieni e armate fino ai denti, avanzano dal cielo verso la Terra distruggendo tutto ciò che incontrano. Nonostante gli scienziati non abbiano mai reputato le rondini come animali molto intelligenti (l'astuzia di quelle subdole creature non finirà mai di stupirmi), hanno sviluppato tutta una serie di tecniche d'attacco che utilizzano in ogni loro assalto. Le varie ondate in cui si divide ciascun attacco si conclude con la comparsa di un "alieno" enorme che, grazie alle numerosissime alucce che si dibattono freneticamente sotto il suo costume, risulta essere abbastanza duro da sconfiggere. Ma oltre ad essere maledettamente astuti, i nostri avversari sono anche piuttosto sportivi (o ancora più sadici?) tanto da avere inserito nelle loro ondate d'attacco delle finte navi spaziali che passano al di sopra delle altre, e che, se colpite, rilasciano delle capsule contenenti un equipaggiamento particolare capace di potenziare le prestazioni della nostra nave. Mi raccomando, tenete alto l'onore della razza umana e non fatevi scappare l'occasione di spappolare un gran numero di pennuti; e chissà che non sia la volta buona che si sterminino queste bieche creature.

Giancarlo Calzetta

Amiga

Un po' di tempo fa avevo visto il coin-op del gioco sopra recensito, e devo ammettere che non mi aveva entusiasmato granché. La trasposizione, però, mi ha impressionato in maniera decisamente diversa, e soprattutto in maniera favorevole. Tutto il gioco è infatti pervaso da una sensazione di "facciamolo pure infilandoci tutte le fesserie che ci vengono in mente, tanto non dobbiamo rendere conto a nessuno". Essendo il remake del classico (o forse è più appropriato mitico) capostipite dei videogiochi da bar, l'azione è rimasta praticamente immutata, ma sono stati aggiunti, oltre ai classici power-up tipici di ogni remake, un simpaticissimo schema bonus in cui bisogna salvare delle mucche dal tentativo di rapimento alieno, e una gran quantità di scenette d'intermezzo esilaranti (quali la schermata iniziale in cui il pilota tira fuori "a mano" dal garage il suo mezzo di combattimento o quella in cui si vedono gli alieni banchettare con le mucche che sono riuscite a rapire). Tecnicamente, purtroppo, non è il massimo. Lo scrolling è scattoso e tutto tende a rallentare quando c'è molta roba sullo schermo. Anche la giocabilità avrebbe potuto essere migliore: ho terminato il modo arcade alla prima partita utilizzando un solo "continue", indubbiamente positiva la possibilità di giocare in due. Concludendo dico che non è il gioco che giocherete per dei mesi, ma tutte le divertenti fesserie incluse e la gran varietà di livelli vi faranno sghignazzare per un po'.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL BRIVIDO E I COLPI VIOLENTI DELLA WORLD WRESTLING FEDERATION™ ORA IRROMPONO SUL TUO SCHERMO!

MISURA LA TUA FORZA IN QUESTA AVVINCENTE SERIE DI INCONTRI DI WRESTLING. DIVENTA UN CAMPIONE INCONTRASTATO NEI PANNI DI HULK HOGAN™, THE ULTIMATE WARRIOR™ O THE BRITISH BULLDOG™.

COMBATTI PER SOPRAVVIVERE CONTRO SGT. SLAUGHTER™, THE WARLORD™ E UN'INFINITÀ DI ALTRE STELLE DELLA WWF™.

TUTTO E' PERMESSO IN QUESTA LOTTA PIENA D'AZIONE! E SOLO IL PIU' FORTE PUO' AVERE LA MEGLIO...

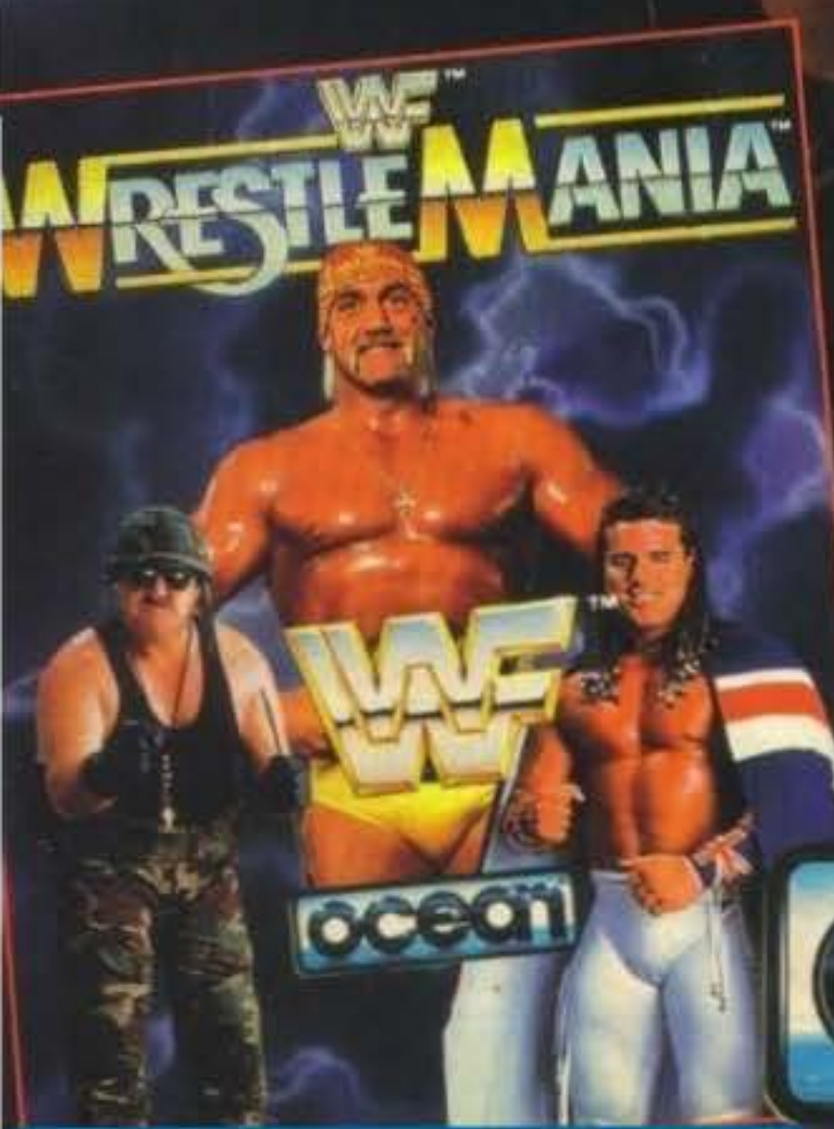
WWF WRESTLEMANIA™

LEADER
DISTRIBUZIONE

HULKSTER RULES

Slaughter

British Bulldog



ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dream Factory per Amiga, Atari ST L. 59.900

SUPAPLEX

Avete tempo, costanza, abilità? Avete genio, fantasia? Pensate di essere capaci ad affrontare un'interminabile viaggio all'interno di un computer? Se le risposte sono affermative esultate: è uscito un gioco che vi terrà incollati al video per molto tempo.

Il tuo nome è Murphy, professione ricercatore di errori. Probabilmente sei un nipote di Pac-Man ma certamente non sei stato fortunato come lui, almeno per ora: il tuo predecessore aveva un compito abbastanza facile (evito la descrizione perché non dubito della vostra cultura), aveva una bella moglie (Miss Pac-Man) ed ha riscosso un successo immenso. Al contrario il tuo incarico è duro: trovare gli errori, Infotrons, all'interno di un computer non è semplice. Vi sono molte insidie a cominciare dagli Zonk, elementi che ti possono distruggere cadendoti sopra; vi sono gli Snik Snak, nemici in movimento che toccandovi ti distruggeranno; poi gli Electrons che faranno di tutto per rubarvi gli Infotrons, e molti altri. Non hai una moglie ma svolgi una vita da "single" (qualcuno penserà beato lui) basata unicamente sul lavoro. Per quanto riguarda il successo chissà... Il menu iniziale ci permette di studiare i primi tre livelli potendoli svolgere o scartare a nostro piacimento, il primo è basato sulla ricerca degli Infotrons senza tranelli o difficoltà particolari; il secondo ha, al contrario, la sola insidia nel labirinto che ci introduce ad un altro aspetto importante comune a quasi tutti i livelli: la ricerca della via d'uscita. Ogni livello successivo che affronteremo prima di finire il gioco (molto arduo visto che le 111, ripeto centoundici, missioni non sono affare semplice nemmeno per uno stakanovista boischevico) combinerà entrambe queste caratteristiche con un misto di tranelli, labirinti, bombe pronte a scoppiare e a disintegrarci immediatamente. Il punteggio del gioco si basa sul tempo utilizzato per finire Supaplex, ed in questo caso, avremo il piacere di vedere apparire il nostro nome negli Hi-Score memorizzati (solo questa soddisfazione dopo tanto lavoro?). Preparatevi dunque ad una partita lunghissima (fortunatamente vi è l'opzione per salvare) con pop-corn, aranciata, rutto libero e molta, moltissima pazienza. Jolly

Credo che Supaplex sia un gioco in grado di far impazzire molte persone. Ha una formula chiara (non so se la descrizione del gioco lo è stata altrettanto) ed allo stesso tempo è di una difficoltà notevole.
La grafica non è nulla di eccezionale, il sonoro tanto meno, ma la longevità del gioco promette di essere il punto più importante del programma. Concettualmente si tratta di un curioso miscuglio di altri puzzle game fra i quali spicca indubbiamente l'insegnamento di Boulderdash, grazie anche a questo fattore sono sicuro che Supaplex non deluderà quei giocatori che vorranno arrovellarsi la meninge nel tentativo di portare a termine una proibitiva missione, che, anche una volta ultimata, può essere sempre ulteriormente migliorata grazie ad un'interessante sistema di salvataggio del punteggio in funzione del tempo impiegato.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **79%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA 500 PLUS	760.000
CDTV	1.200.000
SEGA MEGA DRIVE	290.000
SEGA GAME GEAR	280.000
SEGA MASTER SYSTEM II + PISTOLA	290.000
ESPANSIONE 512 Kb A500	70.000
ESPANSIONE 1 Mb A500 PLUS	150.000
ESPANSIONE 2 Mb A500	290.000
KICKSTART 1.3/2.0 SWITCHABILE	185.000
TAVOLETTA GRAFICA PER AMIGA	685.000
PISTOLA PER AMIGA + 3 GIOCHI	99.000
JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI	145.000
SCHEDA PC KCS PER AMIGA	650.000
HARD DISK 20Mb PER A500 A590	640.000
CONTROLLER VELOCI SCSI:	
ALF 2 PER A2000	280.000
ALF 3 PER A200/3000	390.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!!!!

Via Massena 35b,TORINO - TELEFAX N.011/5613232
Via Monginevro 1,TORINO - TEL. 011/3852012 FAX 011/3858859

NOVITA' SOFTWARE

THE SIMPSONS * TURTLES II * ROLLING RONNIE
PIT FIGHTER * SAN FRANCISCO HEAT * G LOC
WRESTLING WWF * MEGA TWINS * IL PADRINO
LOTUS 2 * FALCON 3 * OUTRUN EUROPE
MID WINTER 2 * CRUISE FOR A CORPSE

DISK BULK 3.5"

100 PEZZI L. 75.000

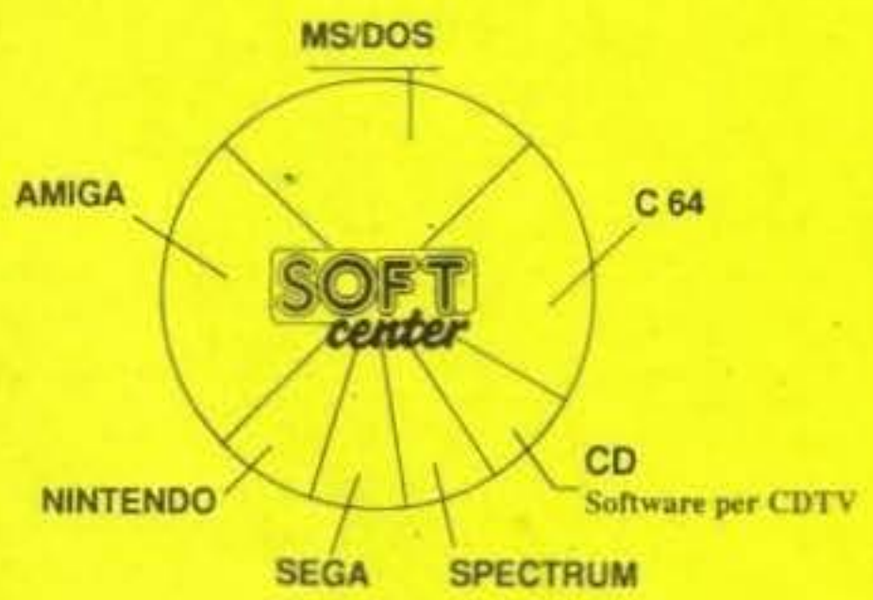
PC 286=16, 1 Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DISK 40 Mb 19 ms, VGA, DOPPIA SERIALE, PARALLELA, PRESA JOYSTICK, MONITOR COLORI VGA 14"

1.800.000

TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX

VENDITA PER CORRISPONDENZA:Tel.011/3852012

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE
SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO



COMMODORE POINT

AMIGA 500	£.	729.000
AMIGA 2000	£.	1.490.000
AMIGA 3000	£.	telefonare
CD TV *(novità)*	£.	telefonare

ACCESSORI PER COMMODORE

VIDEON 3 *(digitalizzatore video + Photon paint 2.0 in italiano)*	£.	599.000
CANON ION *per riprese fotografiche*	£.	telefonare
SCANNER *a partire da*	£.	439.000

LINEA PC/MS-DOS

80286 con HD da 40 Mb VGA *monitor monocromatico a partire da*	£.	1.725.000

ACCESSORI MS/DOS

AD LIB *Scheda musicale*	£.	199.000
CANON ION PC KIT(*Videocamera a colori + scheda digitalizzatrice +software gestione immagine in tutti i formati*)	£.	2.740.000
MODEM *interni ed esterni a partire da*	£.	294.000

"PREZZI IVA INCLUSA"

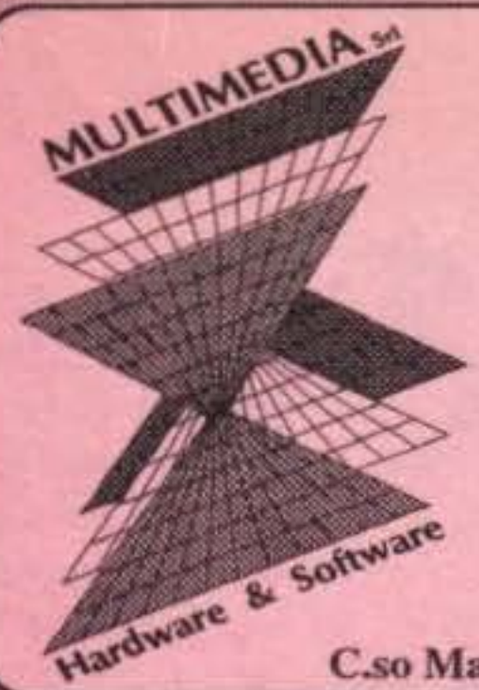
VENDITA PER CORRISPONDENZA

ELETTRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

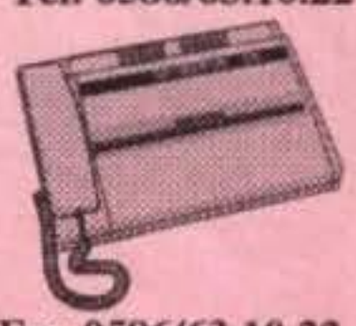
Via Centostelle, 5/a - Firenze - Telefono (055) 61.02.51 - 60.81.07 - Fax 61.13.02

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Tel. 0586/63.10.22



Fax 0586/63.10.22

C.so Matteotti, 48 - 57023 Cecina (LI)

MULTIMEDIA SUPER PACK !!!

AMIGA 500 PLUS v2.0
+ 4 programmi (disegno, musica,gioco,scrittura)
+ 5 giochi originali
(Golden Axe, Shinobi, Super Monaco G.P.,E-swat, Crack-Down)

NEW !!!

AMIGA 500 PLUS *Lit. 850.000*

PC MULTIMEDIA

1 anno di Garanzia

Configurazione base

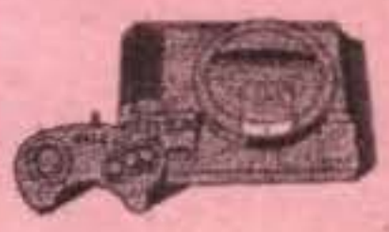
1 Disk Drive 3"1/2 1.44MB-Hard Disk 42MB-Scheda controller HD+FD AT-Bus-2 porte Seriali-1 porta Parallela-1 porta Game-Tastiera 102 tasti italiana-Contenitore Desktop con display-Monitor 14" VGA monocromatico-Scheda Video VGA 256K-Mouse 3 tasti con tappetino

286-16MHz(LM21MHz)	1MB esp.4MB	Lit. 1.370.000
286-20MHz(LM26MHz)	1MB esp.4MB	Lit. 1.430.000
386sx25MHz(LM31MHz)	2MB esp.8MB	Lit. 1.760.000
386dx25MHz(LM33MHz)	4MB esp.32MB	Lit. 1.990.000
386dx33CMHz(LM57MHz)	4MB esp.32MB	Lit. 2.300.000
486sx20MHz(LM92MHz)	4MB esp.64MB	Lit. 2.490.000
486-33MHz(LM151MHz)	4MB esp.64MB	Lit. 2.960.000

OPZIONI

Monitor 14" a colori 1024x768 pitch 0.28	+Lit. 420.000
Monitor 15" a colori 1024x768 no int.	+Lit. 770.000
Monitor 17" a colori 1024x768 no int.	+Lit. 1.780.000
Scheda AVGA 1MB 1024x768 256colori	+Lit. 100.000
Scheda HVGA 1MB 800x600 32.768colori	+Lit. 255.000
Contenitore Minitower	+Lit. 36.000
Contenitore Big Tower	+Lit. 180.000
Drive 3"1/2 o 5"1/4 aggiuntivo	+Lit. 120.000

CONSOLE



Sega Megadrive Lit. 295.000

Game Adapter Lit. 29.000

Lit. 52.000
Super Shinobi
Batman
Shiiten-Myoob
Insectro
Sword of Sodhan
Yochi
Wrestle Wars
Verytex
Heavy Unit
Arrow Flash
Shadow Dancer
Thunder Force III
Phelios
Final Blow
Ghostbusters
Ringside Angel
Atomic Robokid
Granada
Tetris
Insector X
Soccer

Lit. 62.000
Alien Storm
King of the Beast
Bare Knuckle
Aleste-Musha
Battle Squadron
Bimini Run
Budokan
Dick Tracy
DJ Boy
Dynamite Duke
Eswat:cyberpolice
Final Zone
Fire Shark
Forgotten World
Ghostbusters II
Gynoug
James Pond
Last Battle
Moonwalker
Mickey Mouse
Rambo III
Sonic The HedgeHog
Space Harrier II

Lit. 72.000
Darius
Saint Knight
Midnight Resistance
Valius III
Magic Princess
Tora Tora Tora
Dino Land
Air Buster
Arcus Odissey
Alteread Beast
Curse
Hard Driving
Ishido
Klax
LakersVs.CelticsNBA
Mega Panel
Strider
Techno Cop
Tiger
Trampoline Terror
Ultimate Qix
Zoom

Lit. 92.000
Darius II
Gaiares
Zero Wings
Raiden Trad
Manel Land
Vapor Trail
Arcus Odissey
Midnight Resistance
Space Harrier II
Thunder Fox
Valis III

Lit. 112.000
Shining & Darkness
Majong Detective
Super Strategy
China Town
Image Fight
Advanced Daisenkis
Master of Monsters
Mickey Mouse II
'91 Super League
Fantasia : Mickey M.
Herzog Zwey
Kings Bounty
Legand of kabuki
Onslaught
Shining Darkness
Spiderman
Street Smart
Streets of Rage
The Faery Tale
Turrican
Wardner

SUPER OFFERTA MULTIGAMES

2 giochi in uno !!!
Lit. 90.000
Magic Prince+Wonder Boy III
Super Cyclone+Fire Shark
Heavy Unit+Gynoug
Dynamite Duke+Aero Blasters
Verytex+Battle Squadron
Ka.Ge.Ki+Soccer
Moonwalker+Wanda
Bonanaza Bros+Firemustang
Peacock+Tiger Polot
Darius II+Gaiares
Midnight Resistance+Strider Hyiryu
Daimakaimura+Super Volley Ball
Ka.Ge.Ki+Rambo III

3 giochi in uno !!!
Lit. 110.000
Tiger+Rambo III+Columns
Ka.Ge.Ki.+Tiger Heli+Daikaimura
Tiger Heli+Columns+S.Volleyball

4 giochi in uno !!!
Lit. 130.000
Tetris+Klax+Zoom+Megapanel
Final Blow+Ghostbusters+CyberPoli- ce + Shiten-Myoob
Moonwalker+Batman+Thunder For-ce III+Tora Tora Tora
Aleste+Dangerous Seed +WonderBoy III+Heavy Unit
Mickey Mouse+Dynamite Duke +Shadow Dancer+Magic Princess
Golden Axe+King of Beast+After Burner II+Air Driver
Rainbow Island+Monaco GP +Basketball+Aero Blaster
Gynoug+Battle Squadron+Ring Side Angel+Elemental Master
Dick Tracy+Yochi+Verytex +Super Air Wolf
Tetris+Peacock III+Alex Kid+Columns
Sonic+Alienstorm+Saint Sword +Wrestle Wars
Bare Knuckle+Fire Mustang +Street Smart+Aero Blaster

5 giochi in uno !!!
Lit. 140.000
Tatsujin+Forgotten World +Hellfire +Peacock III+Columns

SEGA GAME GEAR

Wonderboy	World Baseball
Shin Kin To	Devilish
Kinetic Connection	Hartle Golby
Woody Pop	Zan Gear
Psychic World	Waygon Legend
Magical Taru-out	Ryukyu
Pengo	Wagan Land
Card Puzzle	Super Golf
Mappy	Wonder Boy
Skweek	Monaco GP
Mickey Mouse	Out Run
Eternal Legend	

A500PLUS	Lit. 785.000
A2000	Lit. 1.340.000
A3000	Lit. 4.680.000
A3000TOWER	Lit. 5.950.000
A590	Lit. 650.000
A2091/120	Lit. 1.150.000
2MB ram	Lit. 180.000
A2320	Lit. 388.000
A2300	Lit. 288.000
1084S	Lit. 460.000
1950	Lit. 710.000

Disponibili tutti i prodotti della linea Commodore Italiana. Non comprate prodotti di importazione parallela, perdereste tutti i vantaggi di un prodotto assistito su tutto il territorio.

Tutti gli accessori delle migliori marche

Supra Corporation

NEW TEK

Golden Image

CANON

Logitech

Soundware

NINTENDO SUPER FAMICOM	Lit. 499.000
SEGA MEGADRIVE Italiano	Lit. 375.000
SEGA MEGADRIVE Giapponese	Lit. 295.000
SEGA MEGADRIVE Compatibile	Lit. 225.000
SEGA GAME GEAR portatile	Lit. 290.000

SUPER FAMICOM

Aerea 88	129.000
Actraizers	117.000
Final Fight	140.000
F-zero	120.000
Goemon	129.000
Super Mario World	140.000
Super Tennis	140.000
Pilot Wings	139.000
Big Run	115.000
Darius Twin	133.000
Augusta Golf	152.000
Gundam '91	144.000
Hole in one	129.000
Jerry Boy	150.000
Pro Soccer	144.000
Super Baseball	145.000
Super Ghouls&Ghost	162.000

Tutti i prezzi sono IVA COMPRESA e sono validi solo per corrispondenza. Richiedeteci il listino completo di tutti i prodotti a vostra disposizione. Spedizioni in tutta Italia con Corriere Espresso o Posta, isole comprese.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

U. S. Golds per Amiga e ST L. 29.900

Thud. Thud. Thud. Miaoooo! Enrichetto, schioda subito il gatto dal muro! Twaaaing! Luigino, metti via quella fionda! Crash! Nooo! Scendi dal lampadario! Blam! Bastaaa! Filate subito fuori a giocare!

MEGA TWINS

E così, cosa pensano bene di fare i disgraziatissimi bimbi? Semplice, decidono di fare una gara su come rompere il più possibile le scatole agli abitanti di cielo, mare e terra. All'inizio della partita, possono scegliere liberamente quale dei tre regni suddetti "attaccare" con la loro dirompente presenza e, a seconda della scelta, verranno equipaggiati di tutto punto per volare, in aria, o respirare, in acqua. Per il resto questa ennesima conversione da coin-op non si discosta più di tanto dalla massa di giochi carini e rotondi da giocare in due usciti di recente. I due simpatici protagonisti (nonostante l'immagine che ci ha presentato la pubblicità fatta in occidente, in oriente i due erano la personificazione dei tipici bravi ragazzi intenti ad affrontare una delle tante buone missioni offerte ai protagonisti dei videogiochi) non hanno, nelle loro caratteristiche, differenze sostanziali che vadano oltre il colore degli abiti. Si muovo allo stesso modo, combattono allo stesso modo, hanno lo stesso tipo di potenziamenti (il termine italiano relativo all'inglese "power up" mi ha sempre fatto morir dal ridere) e lo stesso taglio di capelli. In compenso i nemici che dovranno affrontare nel corso della loro avventura sono molto più vari e decisamente meno standard. Dovendo gli avversari essere in tema con cose normali e scontate, come gli elementi base della realtà, non era facile tirar fuori qualcosa di originale. A tal proposito, i grafici del team di programmazione hanno pensato di sopperire a quella quasi inevitabile scontatezza, rendendo tutto il gioco in uno stile naturalistico che avesse comunque un qualcosa di particolare. Il qualcosa di particolare che sono riusciti ad ottenere è una stranissima mistura di stili che dà un tocco estremamente rotondo e carino a tutto il gioco, senza però ricorrere al trucco dei personaggi in versione Super Deformed. Ad una occhiata più approfondita, sembrerebbe essere una evoluzione dello stile che aveva caratterizzato Fantasy Zone. Ma bando alle ciance (ma lo sai Giancarlo che non ti vedo tanto tagliato a fare lo Sgarbi? NdMax) adesso vi faccio tutta una disquisizione pseudo filosofica sulla derivazione meta-fisica della struttura di gioco. Anche da

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

questo punto di vista sembrerebbe una evoluzione di Fantasy Zone. Per quanto il concetto sia molto più immediato (non bisogna andare in giro per il livello a distribuire distruzione pianificata, basta distribuire distruzione e basta), gli schemi seguiti dagli avversari sono molto simili. In Fantasy Zone gli avversari da distruggere con un sol colpo entravano in un numero fisso (cinque di solito) e tutti dalla stessa parte, quelli da distruggere con più colpi entravano in numero minore, ma seguendo pedissequamente gli sche-

mi dei predescritti. In Mega Twins, invece, gli avversari mantengono (grosso modo) gli stessi quantitativi, ma variano le modalità, e i fronti d'entrata. Purtroppo è andato perso, sostituito da un metodo molto più immediato e comune, il sistema di potenziamento dell'armamento; particolare che mi duole alquanto per via della pianificazione e della strategia che il sistema permetteva. In ultimo è rimasta la giocabilità (oltre al sonoro che non intendo discutere). Su questa non trovo poi molto da dire. Il prodotto della Capcom è chiaramente impostato su una serie di scelte molto "commerciali". Iniziare a giocare è realmente facile, e procedere lo è ancora di più. Si ha la netta impressione (giocando) che non sia poi troppo necessario impegnarsi per mantenere in vita il nostro eroe, e io ho addirittura avuto la sensazione di assistere da spettatore piuttosto che da protagonista alla partita. Piacevole, un gioco da gettonare quando si ha voglia di un po' di divertimento elettronico senza impegno.

Giancarlo Calzetta.

Amiga

Ormai il mercato dei coin-op vive in simbiosi con quello dei giochi per computer. Non esce più nulla che non venga subito riportato sui nostri fidi strumenti ludici da casa. Nella maggior parte dei casi ci si ritrova a giocare solo delle pallide imitazioni dell'originale, che riportano solo alcuni particolari grafici e lasciano che l'azione si sviluppi in modo differente. Qualche volta il risultato non è completamente da buttare via (Final Fight), mentre altre volte si hanno dei giochi che c'entrano davvero poco con il presunto progenitore e che si rivelano validi per quel che sono (Pitfall II). In questo Mega Twins abbiamo una via di mezzo. Il gioco ricalca abbastanza fedelmente lo svolgersi dell'azione, e la grafica riesce (anche se a stento) a ricordare che effettivamente il gioco è una conversione da coin-op. La giocabilità risulta un po' falsata da alcuni accorgimenti utilizzati dai programmatori nella gestione dei personaggi. La spada, infatti, ha un raggio d'azione più limitato di quanto non fosse nell'originale, e ciò costringe il giocatore che conosce bene la versione da bar a rivedere le proprie tecniche di gioco per riadattarle ai nuovi parametri. Fondamentalmente è una conversione abbastanza curata, che ha qualche pecca nella ricostruzione dell'azione da bar, ma che ne mantiene le caratteristiche salienti (devo aggiungere che mantiene anche, purtroppo, lo stesso (basso) livello di difficoltà).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO 37 - 20124 MILANO
TEL. 02/29520180 - 29520184

PREZZI IVA COMPRESA
PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

OFFERTISSIMA ACCESSORI PC COMPATIBILI
HARD DISK 45 MB AT-BUS Lire 340.000
SIMM 1 MEGA 80 nS Lire 110.000

CUSTOMIZZA IL TUO COMPUTER

ICD ADSPEED Lire 449.000
Aumenta la velocita' del 100% (16 MHz)

SYNCRO EXPERT III Lire 59.000
copiatore hardware per BackUp personale

ACTION REPLAY II Lire 179.000
cartuccia multifunzione per A500

MOUSE SELECTOR Lire 29.000
selettore Mouse-Joystick con Switch

UNIVERSAL JOY ADAPTER Lire 25.000
Test per due Joystick assieme

FOUR PLAYER INTERFACE Lire 25.000
Interfaccia per 4 JoyStick

PEN BRUSH AMIGA Lire 149.000
Fantastico strumento per disegnatori

CORDLESS TRACKBALL Lire 129.000
TrackBall per Amiga a raggi infrarossi

MOUSE OPTOMECCANICO Lire 49.000
Mouse di ricambio per Amiga a microswitch

CAVO RGB-SCART Lire 24.000
Permette di usare la SCART sul 1084S

FOCUS PLUS Lire 99.000
Schermo antiriflesso in cristallo

HAND SCANNER AMIGA Lire 450.000
Scanner 400 dpi con software Touch Up

SUPRA RAM 500RX Lire 349.000
Espansione da 1 a 8 Mega esterna per A500

SOUND BLASTER Lire 320.000
La migliore scheda sonora per PC

SOUND BLASTER PRO Lire 540.000
Versione professionale con MIDI e CD

AT 386SX 16 MHz
1 Mega RAM
Hard Disk 45 MB
Drive 3"1/2
Scheda grafica VGA
Monitor colori VGA
1 parallela / 2 seriali
Tastiera estesa italiana
MS-DOS 5.0 Italiano
Lire 1.990.000

AT 386 25 MHz Mini Tower
2 Mega RAM
Hard Disk 45 MB
Drive 3"1/2
VGA 512K Iseng Lab
Monitor colori VGA 1024x768
1 parallela / 2 seriali
Tastiera estesa italiana
MS-DOS 5.0 Italiano
Lire 2.450.000

IBM PS/1
1 MEGA RAM - HARD DISK 40MB
MONITOR COLORI VGA
Lire 2.500.000

NUOVI MONITOR NEC MULTISYNC
3FG 15" Lire 1.090.000
4FG 15" Telefonare

SUPER OFFERTE STAMPANTI AUTUNNO '91

NEC Pinwriter P20	Lire 690.000
NEC Pinwriter P30	Lire 990.000
STAR LC 200 color	Lire 500.000
STAR LC 24/200 color	Lire 740.000
Commodore MPS 1230	Lire 350.000
Commodore MPS 1550 Color	Lire 430.000
Commodore MPS 1270 InkJet	Lire 350.000
Kodak Dikonix 330C InkJet color	Lire 2.400.000
MannesMann Laser MT904	Lire 2.190.000
HP LaserJet IIIP	Lire 2.500.000

Commodore C64 Lire 230.000
Disk Drive 1541 II Lire 230.000

Dischetti Bulk
700 Lire cadauno

DISPONIBILITA' GIOCHI E ACCESSORI
PER TUTTE LE CONSOLE VIDEOGIOCHI
Nintendo GameBoy
Nintendo NES
Super Famicom
Sega Game Gear
Sega Master System
Sega MegaDrive
PC Engine
Atari Linx I e II

OFFERTISSIMA PER MUSICISTI : ATARI 1040 STE Lire 990.000

Drive interno originale per A2000	Lire 199.000
Drive interno compatibile per A2000	Lire 150.000
Drive esterno per Amiga pass.+ Disconnect	Lire 150.000
Drive esterno per Amiga da 5"1/4	Lire 249.000
Drive esterno per Amiga con Track Display	Lire 249.000

Trans-Modem 2400	Lire 250.000
SupraModem 2400	Lire 269.000
SupraModem 2400+ MNP5	Lire 419.000
Modem Card PC 2400	Lire 390.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO 37 - 20124 MILANO
TELEFONO 02/29520180 - 29520184

IBM EMULATOR

RENDI COMPATIBILE IL TUO AMIGA 500
CON TUTTO IL SOFTWARE IBM

ATONCE
PC AT286 Emulator Card
Nuova versione VGA
Lire 390.000

KCS PC POWER BOARD
PC XT Emulator
16 MHz & VGA
1 Mega RAM + Clock
MS-DOS 4.01 Italiano
Lire 499.000

HARD DISKS

USA IN MODO PROFESSIONALE IL TUO AMIGA

COMMODORE A590
20MB SCSI PER A500
Espandibile a 2 Mega RAM
Lire 690.000

GVP SERIES II
52MB Quantum SCSI PER A500
Espandibile a 8 Mega RAM
FAAASTROM installate
Lire 1.149.000

AMIGA 3000
TELEFONARE
PER PREVENTIVO

DIGITAL MUSIC

CREA, COMPONI E SUONA COL TUO AMIGA

SAMPLER PLUS STEREO
56KHz Mono - 38KHz Stereo
Campionatore Professionale
a sole Lire 169.000

STEREO DIGITIZER
Campionatore Amatoriale
Lire 69.000

Interfaccia MIDI
Lire 49.000

PRO MIDI PLUS
1 In - 3 Out - 1 Thru
Optoisolata e passante
Lire 119.000

KAWAI FUN LAB
KIT MUSICALE COMPLETO
TASTIERA POLIFONICA 16 BIT PCM
MIDI & SOFTWARE
Lire 750.000

AMIGA 500
Lire 690.000

AMIGA 500 PLUS
Lire 779.000

AMIGA 2000
Lire 1.390.000

DESKTOP VIDEO

RENDI IL TUO AMIGA LA PIU' POTENTE
WORKSTATION GRAFICA
PER TITOLAZIONI VIDEO
E GRAFICA ARTISTICA

VIDEON III
Digitalizzatore Professionale
Accetta segnali VHS & S-VHS
Completo di software PHOTON PAINT 2.0
Lire 649.000

ROCGEN
Genlock Amatoriale VHS
Lire 349.000

VIDEOMASTER
VIDTECH SCANLOCK
Genlock Professionale S-VHS
Multi Effetti - Qualita' broadcast
Lire 2.150.000

MULTIMEDIA

Commodore Dynamic Total Vision
CDTV a sole lire 1.199.000

AMIGAVISION
Software Multimediale Commodore
Lire 69.000

VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE
PER IL TUO COMPUTER

QUESTO E' IL MOMENTO GIUSTO PER ESPANDERE LA MEMORIA DEL TUO AMIGA 500

512 KBYTES - Lire 70.000
1.5 MEGA - Lire 240.000
2 MEGA esterna - Lire 390.000
512 KBYTES + CLOCK - Lire 100.000
2 MEGA + CLOCK - Lire 290.000
4 MEGA + CLOCK - Lire 550.000

PREZZI IVA COMPRESA

PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CONTROLLER GVP SERIES II PER AMIGA 2000
Espandibile fino a 8 Mega RAM - AUTOBOOT
Lire 390.000
Hard Disk Quantum 52 Mega Lire 499.000
Hard Disk Quantum 105 Mega Lire 979.000

BASTA LITIGARE IN FAMIGLIA PER USARE IL TELEVISORE
ACQUISTA ORA IL TUO MONITOR COMMODORE

MONITOR STEREO A COLORI 1084S
solo Lire 450.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Storm per Amiga, Atari ST L. 49.900

Ladies and gentlemen... per il titolo mondiale dei pesi massimi... all'angolo rosso, da Mosca, al peso di 210 libbre il campione olimpico dilettantistico: Ivan Drago!!! All'angolo blu, da Philadelphia, al peso di 196 libbre il campione del mondo: Rocky Balboa!!! Ta! Ta! Ta! Ta! Ta! Ta! Dling dlong si avvertono i signori spettatori che sono in vendita, presso i nostri bagarini, gli ombrelli anti-schizzo (sangue e saliva). Gong! "Io ti spiezzo in due!!!" , "... e io lo dico alla mamma!!!" Sock! Punch! (Out) Crash! Boom... 36412 ganci dopo.... Ladies and gentlemen vince per KO alla quindicesima ed ultima ripresa Rocky Balboa!!! Ta! Ta! Ta! Ta! Ta! Ta! Ecco, adesso ho finito la recensione!

Naturalmente(?) scherzavo(?!?)... e bravo il nostro Rocky che vince ancora!!! Ok! Ok! La pianto!! Allora, da dove iniziare? Massì faccio uno strappo alla regola... inizio dal gioco!!! Dunque, per chi non l'avesse ancora capito Final Blow si ispira allo sport più violento che sia mai esistito (e chi mi viene a dire:" ma hai mai visto il wrestling?!?" giuro che gli faccio sentire le telecronache di Dan Peterson per un mese intero!!!) e cioè la boxe. All'inizio potrete scegliere se fare da spettatore o da massacratore (ehm!) e nel secondo caso se fare la scalata per il titolo mondiale, tipo coin-op, oppure se effettuare la Storm League, una sorta di torneo a punti. Quindi si passa alla scelta di chi impersonare come rullacompressore(?), beh sì insomma come pugile (ah!), e avrete la possibilità di scegliere tra dieci boxer tutti più o meno brutti e più o meno forti. La vostra scelta va a simpatia, infatti potete basarvi solamente su faccia e nome, senza poter sapere le quintali di notizie che potevano esserci su ogni pugile; d'altronde questo gioco è basato su un coin-op della Taito e quindi per una simulazione più tecnica vi rimando a TV-Sport Boxing della resuscitata Cinemaware che, si spera, vedremo prossimamente sui nostri monitor; il quando ancora non lo so!!! Finalmente si comincia!!! Dunque, se avete scelto di fare lo spettatore (munitevi di ombrello, ehm no! Chiedo scusa!) sembrerà proprio di assistere ad un incontro in televisione o meglio ancora da bordo ring. Se invece il vostro idolo è (il sopracitato) Rocky e volete diventare come lui, farete bene a scegliere il modo rullakartoni e ne rimarrete soddisfatti! Disputando la scalata per il titolo avete modo di giocare ad un vero coin-op, nessuno scherzo!!! Potete scegliere il vostro pugile e quindi iniziare il massacro che può durare al massimo tre round da un minuto l'uno, ciò per ogni incontro, dipende da quanto ci mettete a stendere il vostro avversario (o a farvi stendere, è inteso). Dovete disputare un incontro con ogni pugile rimasto; se vincete il primo passate al secondo, se vincete il secondo passate al terzo (il quarto invece lo saltate direttamente perché è un vigile urbano e l'ho già eliminato io! NdMax)(il quinto pure, in un'altra vita era una rondine! NdJH) e così via fino ad arrivare all'ultimo che se sconfiggete vi cede il titolo di campio-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ne del mondo. Se per caso perdete ad un qualsiasi incontro avete ben tre crediti per continuare la scalata e tentare di vincere il titolo. Se, invece, avete scelto di fare la Storm League, ecco la suddetta parte tecnica che nel coin-op non c'è, disputate un certo numero di incontri con gli altri nove partecipanti e dato l'esito di ogni incontro acquistate un certo numero di punti che si va ad inserire nella tabella degli score in modo da segnalare i vostri progressi nel ranking mondiale in funzione della posizione precedente, giusto per intenderci come la freccetta che c'è nelle varie classifiche di LP, CD e MC.

Finito il torneo si è stabilito chi è il più forte del mondo indirettamente, nel senso che non c'è un'ordine crescente di difficoltà come per il titolo mondiale dove prima si combatte con Krusha Kew, poi con Kim Nang, quin-

di con King Jason e così via perennemente, no signori... ogni volta che si disputa il torneo può essere uno qualsiasi dei pugili a vincere, voi compreso, beh, ce ne vorrà di tempo prima che ciò accada, e questo perché la resistenza che ogni avversario vi può opporre varia da partita a partita garantendo così una longevità da raggiungere livelli interstellari. Come se ciò non bastasse c'e anche la possibilità di giocare uno contro uno e vi posso dire che secondo me è la parte più bella del gioco (non vi dico cosa è successo in redazione perché c'è da schiattare dalle risate) ed ora che ho finito... o ca.. beeep! quasi mi dimenticavo la descrizione tecnica... maremma maiala!!! Dunque che dire, ragazzi miei(?), la realizzazione è impeccabile sotto ogni punto di vista con una grafica che raggiunge di gran lunga, e forse batte, quella del coin-op; animazione perfetta, sprite enormi, gioco veloce, ogni tipo di mossa possibile: jab (destro e sinistro), gancio, montante, colpi allo stomaco e sul viso, schiva in basso con parata allo stomaco incorporata, para il viso, schiva indietro, saltello all'indietro per sfuggire alle raffiche più potenti, possibilità di bloccare l'avversario (a questo punto però interviene l'arbitro col fatidico break... fight!) e chi più ne ha più ne metta... (uff!); un sonoro stupendo con un'ottima musica d'introduzione ed effetti sonori da capogiro: esulta la folla, consigli dall'angolo, gemiti e voci dei pugili, arbitro che conta, ecc. Insomma, cosa ci fate ancora qui!!!! CORRETE A COMPRARLO E DI CORSA!!!

Emanuele Scichilone

Amiga

Per prima cosa devo fare i miei complimenti alla Storm che ha realizzato una conversione a dir poco eccezionale! BRAVI RAGAZZI!!!! Solo a guardarlo vi lascia a bocca aperta date le dimensioni dei due pugili e dell'arbitro; ma la mia più angosciante preoccupazione che avevo nei riguardi di Final Blow era un'altra e fortunatamente è stata subito smentita: la giocabilità è super-extra-mega galattica e le animazioni sono perfette!!! Tanti piccoli particolari rendono poi questa conversione favolosa, come la digitalizzazione audio delle voci dei pugili e quella dell'arbitro, che conta e che alla fine del conteggio sentenzia il fatidico OUT! Per il resto vi assicuro che sentire la folla che esulta quando colpite il vostro avversario con una serie di montanti vi galvanizza 'na cifra; senza contare gli innumerevoli schizzi di saliva, sudore e sangue che partono per il ring, il paradenti che salta quando l'energia è quasi a zero o ancora vedere il vostro nemico stramazzare al suolo dopo che vi è venuto un crampo alla mano è indubbiamente una bella soddisfazione! Non mi resta da dire che aspetto con ansia Double Dragon 3!!! Storm facci sognare...

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel.02/8464960 r.a. fax.02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£ 790.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£ 300.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£ 1.200.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£ 350.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£ 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£ 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£ 1.350.000	SOUND BLASTER	£ 290.000
A2000 CON 1084S, 1230	£ 1.650.000	VIDEON III PER AMIGA	£ 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£ 1.800.000	HD PER A500 GVP DA...	£ 890.000
A3000.....	£ TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£ 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 1.450.000
AT386/25 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 2.150.000
AT386/33 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 2.450.000
AT486/125 1MB, HD 125, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 3.550.000
PORTATILE BONDWELLE B310SX 386 HD80 VGA	£ 4.500.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION - PC KIT

.....E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE!!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE,PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS per Amiga, Atari ST L. 49.900

Dopo il successo di Manchester United Europe, la Krisalis tenta di sfruttare il momento favorevole presentando una simulazione di Hockey. Avrà la stessa fortuna? Riuscirà a convincere con uno sport non molto seguito ma certamente ben poco praticato? Vedremo...

FACE-OFF

ICE HOCKEY

Temperatura polare, vento gelido, nessuno in pista. Mi trovo a S.Moritz, località rinomata. Quando a Milano ho degli amici che vanno al palazzetto del ghiaccio, io non vado con loro causa impedità sportiva (fantozziana); spinto da un desiderio di rivalsa, pago la quota di entrata e mi reco negli spogliatoi dell'impianto. Mentre allaccio i pattini, non so quanto fossero vecchi ma erano veramente brutti, mi assale l'incertezza del principiante; con molto coraggio entro in pista e osservo due bimbe di 6-7 anni che danzavano, voleggiavano su quelle scarpe con lama come se fossero nate su un'area ghiacciata; mi lancio? Sì, via! un giro, due giri, tre giri, ma sono bravissimooooo... tonf... sdeng... crack... Anamnesi: frattura acromion claveare guaribile in 40gg. (se rispettavo l'ordine del medico di non usare mai il braccio sinistro); scatola di orologio (fortunatamente solo quella) distrutta. Cosa aggiungere?

Quando pochi giorni fa Max mi ha detto se volevo recensire un nuovo gioco della Krisalis sull'hockey ho esclamato: "Nooo, maledetti pattini!!!"

Passiamo al gioco, cercando di dimenticare. Face-Off è ispirato al recente successo di Manchester United Europe: è un gioco che unisce la normale parte arcade ad una, molto semplice, manageriale. Si inizia scegliendo se fare solo l'allenatore oppure giocare anche personalmente. Dopo aver scelto la nazione da allenare, si inizia il torneo con gironi da quattro seguiti da eliminazioni dirette fino ad arrivare al vincitore. Si può selezionare la formazione da una rosa di diversi giocatori; si possono scegliere le tattiche decidendo anche se è il caso di trasformare la gara in una rissa; possibilità di comparare forze e debolezze di ciascun giocatore, spendendo magari qualche soldo per sopperire alle varie lacune. L'hockey è uno sport duro, e per questo non manca il medico della squadra pronto a rimettere in sesto un giocatore infortunato. E se la squadra va male? Se i gol non arrivano? Niente paura si organizza una bella serata in discoteca ed il morale risalirà...

Jolly

Amiga

La Krisalis ha senza dubbio arricchito le sue produzioni con un gioco di indiscussa qualità. Mi risulta difficile trovare delle lacune: la grafica è ok, la giocabilità è buona, il gioco è a tutto schermo (aspetto che i programmatori spesso trascurano per comodità), abbiamo un aspetto manageriale che completa il gioco, troviamo anche il replay quando si segna una rete. Cosa volere di più? Forse non lo so esattamente nemmeno io, ma certamente il programma non mi convince fino in fondo. Sarà per il mio odio per i pattini? Sarà perché è uno sport che non considero molto? Giudicate voi!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail Ser-

Ms-Dos NEWS

The Simpson	L.49.900
Turtless II	L.49.900
Pit Fighters	L.29.900
San Francisco H.	L.29.900
Il Padrino	L.59.900

I tuoi Software di

4D sport Box	49900
688 Subattack	
A 10 Tank K.	79900
Aracnophobia	49900
Back To Future 3	49900
B.A.T.	59900
Batman	29900
Battle of Brittain	49900
Battle Chess	59000
Battle Chess 2	69000
Betraial	79900
Big Business	49900
Bill Eliott	59900
Budocan	59900
California Game2	69900
Chopper LHX	109000
Chuck Yeager	59900
Command HQ	79900
Conflict in M.	69900
Dama Simulator	42000
Dino Wars	49900
Double Dragon 2	29900
Drakken	59000
Dragon Lair 2	99900
Duck Tales	49900
Eye of Beholder	69900
Elite Plus	89900
Esacpe From Hell	69000
Escape From P.	29900
European S. Lea	49900
European S.im.	69000
F 1 Manager	49000
F14 Tomcat	59900
F15 Strike E. 2	89900
F15 Scenario	49900
F16 Combat Pilot	59900
F16 Falcon	69900
F16 Falcon EGA	89900
F19 Stealth	99900
F29 Retaliator	59900
F117a Night	89900
Fast Lane	59900
Flight of intruder	79900
Full metal Planet	38000
Gateway	69900
Geisha	59000
Gengis Skan	69000
Gold of the Atzec	29900
Golden Axe	49900
Grand Prix Circuit	69000
Gunship 2000	89900
Hard Driving 2	29900
Hard Nova	59000
HArt of China	89900
Jet Fighter 2	79900
Imperium	49000
Indy 500	59000
Kick Off 2	49900
King Quest 5	99900
Klax	29900
Last battle	49000
Leisure Larry 3	89900
Lemmings	69900
Life & death 2	49900
Links add cours	49900
Marian Dreams	69900
MegaFoness	59900
Mega Phoenix	29900
Monkey Island	69000
Moon Base	79900
Moonshine Race	29900
Moto GP	29900
Murder in Space	59000
Nam	59900
Panza Kick Box	29900
PGA tour Golf	59000
Populous	49000
Predator 2	29900
Pretistorick	29900
Prince of Persia	29900
Puzznic	29900
Rbi Baseball 2	59900
Red Baron	89900
Robin Hood	49900
Roger Rabbit	59000
Search for King	59000
Silent Service 2	79900
Sim Heart	89990
Sky or Die	49000
S.off road race	29900
Space Quest 4	89900
Spirit of Excalib.	59900
Skull & Cross	29900
Star Fight 2	59000
Stormovik	59000
Stratego	69000
Strider	29900
Teenage Qeen	50000
Tetris	59000
Test Drive 3	65000
Teenage Turtless	29900
The Bards tale 3	59000
The Basket Man	49000
The duel	49000
The Final Battle	49900
The Terminator	69900
Tom & the ghost	49900
Tony la Russa B.	69900
Ultima 6	59900
Ums II	79900
Vaxine	29900
Vietnam Gunboat	59000
Welltris	59000
Wing Commander	59900
Wing Comm. 2	79900
W.C. 2 Speech	29900
Wirtual worlds	49900
World at war	59900
World Tour golf	45000
Wrath of Demon	69900

SIERRA Special

LEISURE SUIT LARRY 3
89900
LEISURE SUIT LARRY 5
89900
POLICE QUEST 3
89900
SPACE QUEST I VGA
89900
SPACE QUEST 4
89900
KING QUEST 5
99900

ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

NOVITÀ

Acquista uno di questi 3 KIT per il tuo regalo di Natale ed avrai in omaggio una splendida tuta Commodore e un portadischi da 35 posti

Amiga KIT	MS-DOS KIT	Amiga Prof.KIT
POPULOUS ,SHANGAI	688 ,BATTLE CHESS	LOGISTIX ,KINDWORDS
S.HUEY ,BASKETBALL	EMPIRE ,PHM PEGASUS	D.PAINT II ,PAINTER 3D
BASEBALL ,FOOTBALL	GRANDSLAM ,TOP GUN	D.PRINT ,SUPERBASE
GOLF ,MUSIC STUDIO	CHUCK YEAGER	REALTIME SOUND PROC.
SWORD OF TWILIGHT	STAR FLEET ,W.T. GOLF	
FERRARI F1	NEUROMANCER	
99.000	149.000	149.000
MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO

Vendita per Corrispondenza

CONSEGNA IN
24-36 ORE
CON MATERIALE IN MAGAZZINO

Per Motivi di spazio non Possiamo elencare tutto il materiale da noi commerializzato.

Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA NEWS

WWF	L.29.900
Pit Fighter	L.29.900
Turtles II Coin-up	L.49.900
The Simpson	L.29.900
G-Loc	L.29.900
Lotus II	L.49.900

500 cc Motoma....59000
688 Subattack....49900
A 10 Tank Killer...79900
A.D.S....29900
Armour Geddon...49900
Atomino....49900
Back to Future 3..29900
B.A.T....59900
Battlechess....59900
Centurion....59000
Champion Driver..49900
Chuck Yeager's..59900
Cohort....49900
Damocless....49900
Damocless Miss..24000
Darckman....29900
Double Bill....59900
Dragon Fighter....49900
Dragon's Lair 2....99900
Duck Tales....49900
Dungeon Master..49900
Eye of beholder..69900
F1 Gp Circuit....29900
F15 Strike E. II....79900
F19 Stealth F....69900
F29 Retaliator....49900
Final Fight....29900
Flight of Intruder....
Formula 1 3D....49900
Full Metal Planet..49900
Geisha....59900
Gengis Khan....59900
Gods....49900
Golden AXE....49900
GP Tennis M....49900
Harpoon....59000
Heroes Quest....69900
Hunter....49900
I Play 3D Soccer..59900
Imperium....49900
Ishido....59900
Kick Off 2....29900
last Battle....49000
Last Ninja 3....
Lemmings....49900
Life & Death....49900
Lotus Turbo....49900
Lupo Alberto....29900
Mancheste Unit....49900
Metal Master....59900
Merchants Colony..49900
Mercs....29900
Mig 29 Superfulc..69900
Monkey Island....69000
Murder in Space..59000
NAM 1975....49900
Navy Seals....29900
Out Run Europe..29900
Panza Kick Box....29900
PGA Tour Golf....59900
Player Manager..49900
Power Monger....59900
Power Up....49900
Predator....29900
Prehistorik....29900
Premier Collect..49900
Pro Tennis T. 2....49900
Railroad Tycoon..79900
RBI Baseball 2....49900
Return to Europe..19900
R-Type 2....
Rise of Dragon....69000
Robin Hood....49900
Sega Masterfrix..49900
Shadow Dancer..29900
Silent Service 2..79900
Ski or Die....49900
Super Monaco gp..29900
Super Sim Pack..59900
Switchblade 2....49900
Team Suzuki....49900
The Bards Tale 3..69000
The Basket Man..49900
The battle of britt..49900
The Final Conflict..39900
The Immortal....49000
The Punisher....39000
The rainbow Coll..29900
The Winning 5....59900
Toki....29900
Toyota GT 4 Rally..49900
Turrican 2....29900
TV Sport Basket..49900
Ultima 5....49900
UMS II....69900
Utopia....69900
Virtual Worlds....49900
Wargames....69000
Winning Tactics..19900
Wonderland....69900
Wrath of Demon..69900

BUDGET Games

1943....19900
3d Pool....19900
Arkanoid....19900
Baal....19900
Ballistix....19900
Barbarian II....19900
Bat Man....19900
Beach Volley....19900
Bionic Comman..19900
Bubble Bobble....19900
Calif.Games....19900
Conflict Europe..19900
Dragon Ninja....19900
Forgotten World..19900
Hard Driving....19900
Indy & Last Crus..19900
Last ninja 2....19900
Led storm....19900
Licence to Kill....19900
Operation wolf....19900
Passing shot....19900
Platoon....19900
Predator....19900
Red Heat....19900
Rocket Ranger....19900
R-Type....19900
Shadow of Beast..19900
Street fighter....19900
Stryx....19900
Super Cars....19900
Super Hang on....19900
The new zel.story..19900
Turbo Out Run....19900
Tv Sport Football..19900
Vigilante....19900
Violator....19900
Waterloo....19900
Wings of Fury....19900
Xenon 2....19900

UTILITY in Italiano

3D Construction kit....99900
AMOS 1.2....129000
AMOS 3D....89000
Comic Setter....89900
Movie Setter....89900
Photon Paint 2.0....89900
The Animation Std..249900
Totomania....59900
Sistema....89000
Sistema Plus....129000

Professionali

3 D Professional 375000
Advantage....255000
A-Max 2....309000
A Talk 3....129000
AC/Basic....249000
AC/Fortran....375000
Amiga Logo....129000
Analyze....99000
Arexx....65000
Art Dep Por....29900
Audiomaster 3....125000
Audiomaster 4....185000
Atzec C DEV....375000
BAD....65000
Broadcast Tit. 2..486000
Can DO....188000
D.Paint 4....245000
Dos 2 Dos....35000
Dyna CAD....Telefonare
Draw 4d....309000
Imagine....436000
Intro Cad plus....127000
Lattice 5.11....375000
Mac 2 Dos....127000
Maxiplan Plus....127000
Pagestream 2.1..375000
Pen Pal....189000
Pro video Plus..485000
Pro video Pos....498000
Quarterback....90000
Quarterb.Tools...115000
Scala....498000
Sculpt 4D....620000
Sound Master....249000
Spectracolor....127000
Turbo Silver....249000
TV text Pro....214000
Videotitler 3 D....189000
X cad 3D....620000

Commodore

AMIGA 500....680000
AMIGA 500 Plus....730000
AMIGA 2000....1360000
AMIGA 3000....Telefonare
CD TV....1290000
Scheda Janus AT....839000
Scheda Janus XT....61000
A 1011 Drive Esterno189000
A 590 Hard disk....650000
1084 sp1 Monitor....455000
1950 Monitor VGA....745000
1930 Monitor VGA....610000
Mps 1230 stampante299000
Mps 1270 stampante299000
Mps 1550 stampante399000

ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

ALEX

Punti Vendita:

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino Tel.011/40.33.529

ALEX Computer 2 Nuova Apertura
Via Tripoli xxx/xx Torino Tel.011/xx.xxx.xx

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

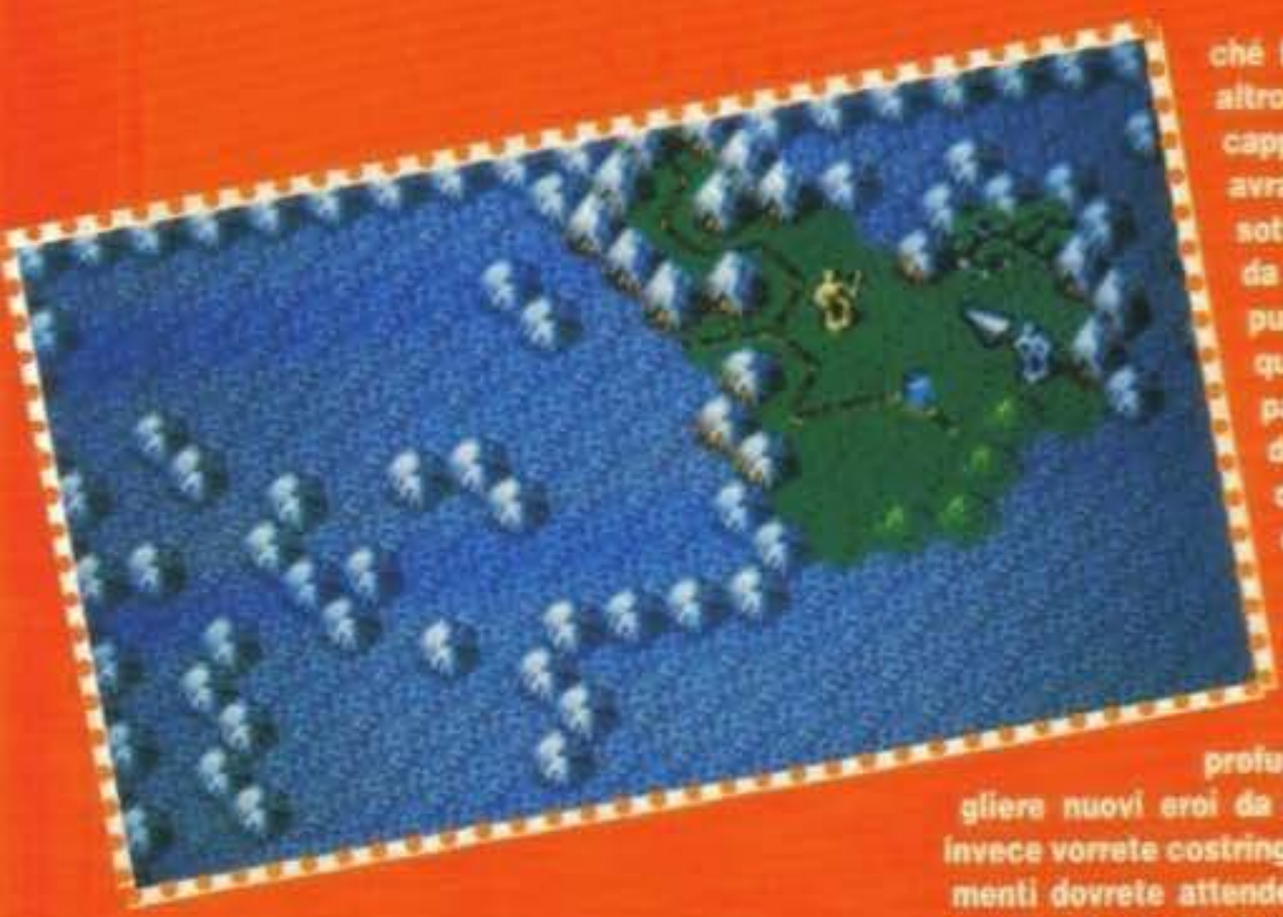
SSI/US GOLD per PC L. 69.900 e Amiga L. 59.900

Sapete una cosa, amici ruolisti? Pensavo che l'Avatar della Origin fosse un vero collezionista di guai, ma a quanto pare anche i Compagni della lancia sanno inguaiarsi mica male!

Dragons of flame: questo è il titolo SSI/AD&D/TSR/US GOLD (tanto per scrivere una recensione composta da sole sigle...) di cui SS (no, basta!) è il seguito. Vi galvanizzo un pochino la memoria su ciò che successe: c'era un brutto tomo nomato Verminaard che amava tenere un megadrago rosso come animaletto domestico. I Compagni della lancia sono riusciti a chiuderlo dentro Pax Tharkas, portando con sé alcune centinaia di profughi che prima erano tenuti in schiavitù da quel verme (spesso i nomi sono molto indicativi, vero?). All'inizio di questo gioco vi troverete quindi con 'sto malloppo di profughi davanti alle porte di Pax Tharkas. Il vostro scopo è portarli in salvo: loro credono di esserlo già, ma non sanno che prima o poi il sudicio Verminaard e i suoi schifidi leccapiedi riusciranno a liberarsi. Naturalmente i Compagni conoscono il loro avversario molto meglio di tutta quella gentucola, e dovranno farsi in quattro per squagliarsela. Farsi in quattro è un'espressione che calza come la scarpina di vetro a Cenerentola, perché piloterete direttamente un gruppo di quattro Compagni. Attenzione, però: i Compagni sono più di quattro, e in questo gioco sono stati aggiunti alcuni pseudocompagni che vengono dal gruppo dei profughi. Voi potete scegliere quelli che preferite tra tutti, tenendo conto che certuni (vedi Goldmoon e Riverwind) lavorano solo in coppia e che certi altri (tipo Sturm Brightblade e Raistlin Majere) preferiscono fare a ceffo-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che li aiutino trovando cibo e altro. Insomma, faranno quei cappero che vorranno, e non avranno scrupoli a dividersi in sottogruppi se dissentiranno da ciò che farà il quartetto di punta: detto nudo e crudo, in questo gioco annegherete nei pasticci perché dovete fare da balie asciutte a quei semideficenti che state cercando di trascinarvi dietro. Oltre a questo, il gruppo completo dei Compagni è disponibile solo se il quartetto guida sta insieme ai profughi: in tal caso potrete scegliere nuovi eroi da pilotare direttamente. Se invece vorrete costringere i profughi a certi movimenti dovrete attendere il raduno del consiglio serale, che decide il da farsi, e cercare di influenzarne la decisione parlando col personaggio giusto e nell'atteggiamento giusto. Il gioco ha una visuale principale aerea che rappresenta una valle inesplorata con il terreno strutturato a esagoni. All'inizio sono tutti inesplorati e li vedrete grigi; come unica eccezione sono state rappresentate le invalicabili cime delle catene montagnose locali. Il quartetto guida è rappresentato dalla sua brava icona, che potete pilotare liberamente, mentre i profughi, che all'inizio sono un gruppo compatto, potrebbero scindersi dando origine a più icone disperse qua e là. Il vostro primo compito è esplorare (numerose scoperte vi attendono), e a volte potreste finire invischiati in un combattimento. Sia in quest'ultimo caso, sia che stiate esplorando in una locazione di particolare interesse, sia infine che vogliate controllare i vostri personaggi, la visuale diventerà un'assonometria isometrica (non cercate aspirine e guardate invece le foto) rappresentante in dettaglio il paesaggio locale. Questa visuale vi permetterà di vedere i vostri personaggi ed eventuali nemici animati in tempo reale con un buon

ni tra loro. Ma c'è una ulteriore complicazione: in questo gioco ci sono almeno due gruppi separati, uno dei quali è il quartetto di prima, e l'altro il gruppo dei profughi. I profughi si muoveranno decisamente con pigrizia - tanto sono già in salvo, ricordate? - e confideranno molto nei Compagni per

numero di fotogrammi, e saranno altresì presenti occasionalmente oggetti che potrete prendere. Il controllo dei vostri personaggi in combattimento può essere tanto manuale quanto automatico, e ci sono diverse direttive generali (tipo attaccare, lanciare magie, ecc.) che potete assegnare a ciascuno. Ma non dimenticate mai che il vostro obiettivo è portare i profughi al sicuro, anche se si comporteranno talmente male da farvi ululare qualche frasetta poco gentile... La versione Amiga di SS non ha problemi di memoria non richiedendo la peraltro utile espansione a 1 Mb, mentre la versione PC prevede la grafica CGA, EGA, TGA e VGA, e richiede 512K di RAM; controlli ammessi mouse, joy e tastiera.

W.B

PC

Una cosa che colpisce subito è la visuale assonometrica, diversa per ogni locazione e mostranteci un bel po' di dettaglio grafico, oltre alle ottime animazioni di eroi e nemici: ogni personaggio buono o cattivo ha una propria icona con animazione ricca e personalizzata. Aggiunge altro mordente al gioco la presenza di una massa caotica di profughi, che sembra quasi concepita per farvi tribolare un bel po'. E infine buttiamo nella miscela anche uno scenario ricco di sorprese, nonostante sembri sensibilmente meno ampio di quelli integrati in titoli precedenti come Pool of Radiance o Curse of the Azure Bonds. Quest'ultima considerazione ha comunque un'importanza relativa, perché chi compra SSI/AD&D/TSR cerca soprattutto un bel gioco di ruolo giocabile, e questo lo è. Interessante la scelta delle lingue (tedesco, francese o italiano): la traduzione aiuta molto, ma è rivedibile perché certi quadri sono rimasti in inglese, tra l'altro lingua non prevista dalla versione recensita. In definitiva è un prodotto consigliato: la visuale assonometrica e le relative animazioni da sole sono un ottimo incentivo all'acquisto.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 83%

Amiga

La versione Amy è pressoché identica alla versione PC, sempre tenendo conto delle differenze hardware, per cui leggete il commento PC, che in effetti avrebbe dovuto essere unificato.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 83%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGETTAZIONE GRAFICA : CARLO MATTONI- GAVIRATE (VA)

L'ODIO É SENZA TEMPO

LAST NINJA 3

NINJA THREE

SYSTEM·3

ORA DISPONIBILE PER AMIGA A L. 49.900.

VERSIONI C64 A UN PREZZO ECCEZIONALE!

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

VIA G. MAZZINI ,15 - 21020 CASCIAGO (VA)
TEL.0332/212255

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

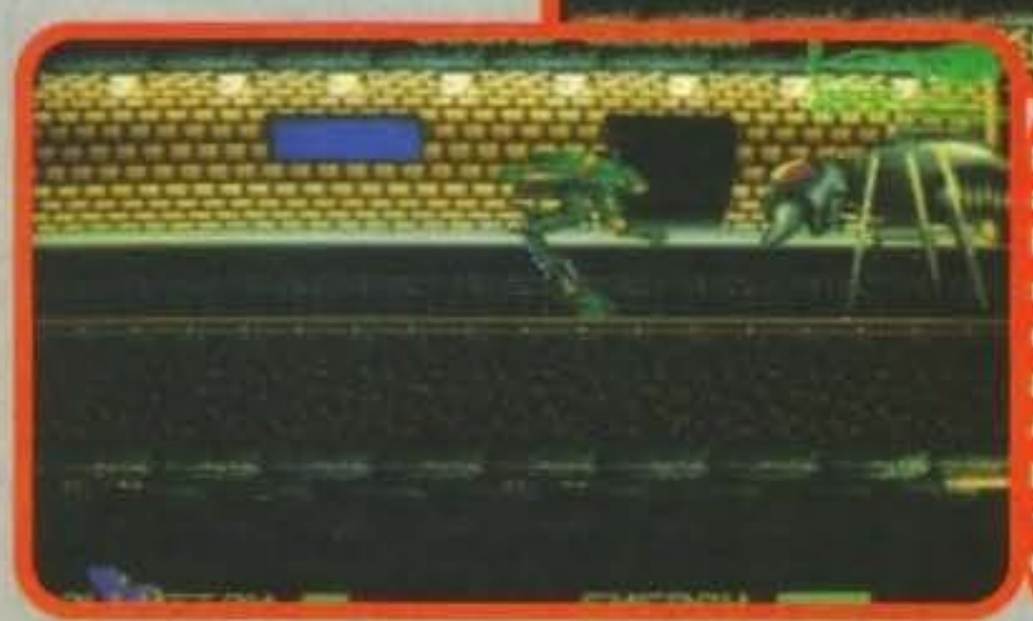
Imageworks, per Amiga e Atari ST L. 49.900

Disse il bambino incauto dopo essersi guardato la trilogia completa di Guerre Stellari: "Mamma, mi piacerebbe un mondo pilotare uno di quei Camminatori. Me ne compri uno per il mio compleanno?".

ROBOZONE

"Guarda, figliolo, che tu non sai quello che dici. Non hai idea di cosa capiti al giorno d'oggi ai piloti di quelle robe lì. Prima di tutto sottopongono gli aspiranti ad una durissima selezione che consiste nella classica doccia bollente seguita a ruota da una gelata. Poi prendono i superstiti (che saranno sempre troppi) e li fanno camminare sui carboni ardenti senza alcun secondo di meditazione preliminare. In seguito li sottopongono a un bagno turco al massimo dello sgrassamento per eliminare le tonnellate in eccesso, quindi li sbattono direttamente su un tipico letto da fachiro a corazzarsi un pochino la poca pelle rimasta attaccata. Finalmente ne rimarrà solo uno, proprio l'unico necessario perché il nostro governo non è riuscito a costruire più di un Camminatore Wolverine."
"Tutto qui, mamma, non preoccuparti, sarò io quell'uno, vedrai!" "Guarda che ho appena cominciato. Una volta trovato il volontario lo infilano col Wolverine (senza neanche dargli il tempo di impratichirsi coi comandi) nella metropolitana di una New York futuristica (per fortuna non all'ora di punta) e lo sigillano dentro dicendogli di trovare il mostro finale e l'uscita. E così lo sventurato mortale dovrà salire e scendere per cunicoli vari praticamente tutti uguali resistendo ai continui assalti di ragni, scorpioni e farfalle meccaniche, gocce di acido e altri gas non troppo amichevoli. Il tutto alla ricerca di essenziali armi aggiuntive e non meno importanti capsule di energia" "Nel puro caso che riesca a trovare il ragnone gigante e ad ucciderlo si troverà ben presto in superficie alla ricerca di un qualche scienziato in grado di dargli qualche aiutino a riparare il suo droide ma non certo a trovare la strada giusta in quel maledetto labirinto che è New York (che era già abbastanza incasinata per conto suo ancora prima che sbarrassero quasi tutte le strade con carcasse di auto e altre schifezze)." "Nel purissimo caso che il nostro eroe sia riuscito a svignarsela anche dal marciume della Grande Mela (New York, appunto), ecco sopraggiungere la terza fase: uno sparaefuggi a scorrimento orizzontali con tanto di power up lungo la strada. Situazione di rito? Mostri che vi assaltano da tutte le parti e mostrone finale da sistemare. Capito, figliolo?" "Sì, mamma, ho capito! Ora che ci penso... ho cambiato idea!" Benedetta gioventù!

G.B.



Amiga

Cosa ne direste di un nuovo gioco multifase di esplorazione e blastaggio? Aspettate a rispondere! Prima soppesate bene i pro e i contro: il blastaggio è praticamente fine a se stesso e l'esplorazione è, nel migliore dei casi, dannatamente noiosa e nel peggiore addirittura frustrante. Perché? Semplice! Nella prima fase a scorrimento laterale dovete trovare la strada in un labirinto sotterraneo praticamente senza alcun punto di riferimento (i fondali sono brutti e variano pochissimo). Nel puro caso che siate riusciti a finire il quadro eccovi un nuovo labirinto, stavolta in 3D dove è ancora più difficile uscirne vivi senza perdere la bussola (eh, sì, niente bussola e ancora scarsissimi punti di riferimento). Mi sembra che sia sufficiente per scoraggiare anche un tenace videogiocatore ben intenzionato a provare la terza e ultima fase, che poi altro non è che il classico shoot'em up spaziale con armi aggiuntive. E sapete qual'è la cosa più seccante? Il dover dire che i programmatori hanno buttato via del buon codice, a cominciare dalla presentazione che, con qualche piccola miglioria avrebbe potuto anche rivaleggiare con quella di Killing Game Show, senza dimenticarsi della camminata in 3D nella seconda fase (davvero buona, solo il sopraggiungere degli incroci la rovina). A proposito, lo sapete chi sono i programmatori? Quelli della Arc Developments, che hanno da poco proveduto ad infangare il buon nome di Arnalyte. Quando si dicono le coincidenze!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
69%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
MIGLIORI
PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS
Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria.
TELEFONARE

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500
Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con in aggiunta un espansione da 512k.
TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM
TELEFONARE

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 63.000
Espansione 512k con clock	L. 80.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 Plus con monitor Commodore 1084/s e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.550.000

MOUSE SELECTOR
Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA
SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

TUTTE LE NOVITA' DAL GIAPPONE
GIOCHI PER CONSOLE
ARRRIVI SETTIMANALI
NOVITA' IN ANTEPRIMA

CONSOLE

MEGADRIVE
PC ENGINE
GAMEBOY
SUPERFAMICOM
ATARI LINX
VIDEOGIOCHI PER CONSOLE
ACCESSORI

A PREZZI FANTASTICI CON L'AUGURIO DI BUON NATALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dynamix, per PC L. 99.900

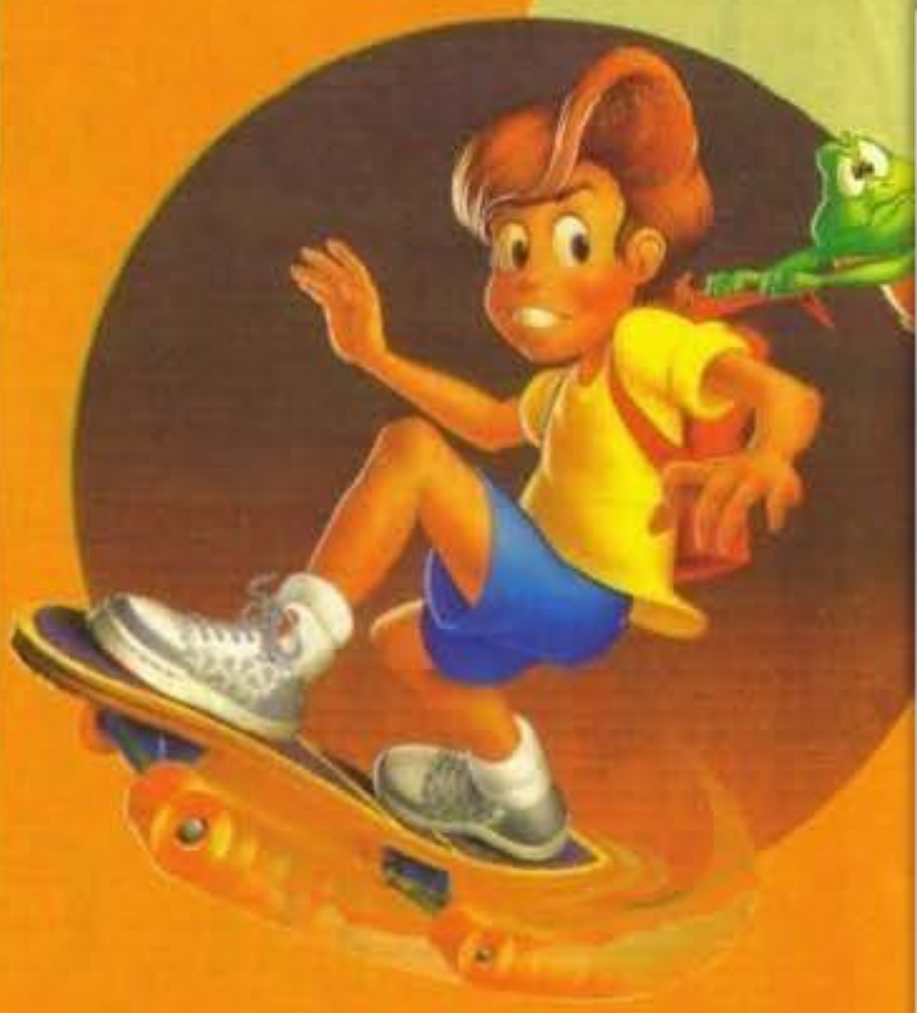
THE ADVENTURES OF Willy Beamish

Vi siete fatti espellere da scuola, avete fatto esplodere la vostra console, avete lanciato dall'altalena la vostra sorellina, avete dato fuoco ad un edicola dopo esservi assicurati che tutte le copie di TGM fossero state vendute: mi sembra veramente un buon metodo per iniziare la giornata...

Certo non si può dire che la famiglia di Willy sia una delle più normali (sempre che ce sia una veramente tale), ma non c'è da stupirsi che un povero ragazzo finisca per avere come miglior amico un simpatico ranocchio (Horny) dopo aver brevemente delineato alcuni apsetti caratteriali degli altri componenti della famiglia. Partiamo dalla madre, Leona, una yuppie decisamente nevrotica, troppo esaurita per ammetterlo, la figura paterna non sarebbe invece di per sé troppo malvagia, peccato per i continui furti di giocattoli e le quotidiane sgridate per i maltrattamenti alla piccola sorellina... ah, già, proprio lei, visino angelico per nascondere un'efferata indole da precoce insopportabilità (chissà che da grande non faccia la caporedattrice... NdAlex)(di Consolemania? NdMax)(ma non temete, riuscirete lo stesso a combinarle qualche brutto tiro, spedendola ad esempio in una remota regione dello spazio profondo con un "leggerissima" spinta all'altalena). Continuando ... elenco il nostro baldo personaggio si ritrova fra i piedi anche il fantasma del suo carissimo nonno, tornato per l'occasione dall'oltretomba, nonché Sheila, una babysitter abbastanza disponibile, ma non troppo... E così via per tutti gli altri incredibili personaggi che incontrerete nel gioco.

L'aspirazione di Willy è quella di vincere il campionato mondiale di videogiochi, il tutto a cospetto di un folto pubblico plaudente mentre un gruppo di avvenenti ragazze pon-pon scandisce il suo nome; allo stesso tempo non sarebbe nemmeno affatto male riuscire a fare una breccia nel cuore di quel bel pezzo d'infermiera che lavora nella sua scuola (e se per caso nell'arrivare al cuore si dovesse fermare poco prima, non sarebbe poi tanto male!).

Ma le cose non sono così facili come sembrano, perché qualsiasi cosa decidiate di fare, il nostro personaggio si ficcherà in un guaio ben più grosso di quello in cui si trovava. Il tutto viene misurato da un termometro che indica il livello di "birbonerie" commesse, una volta arrivati in cima la sopportazione generale avrà superato il livello di guardia e sarete involontariamente arruolati nella guardia nazionale (e rapati a zero per l'occasione). Non è nemmeno detto che sia sempre e solo colpa vostra, ma alla fine è come se lo fosse... Anche se poi sono cose che si potranno fieramente raccontare ai nipotini, come ad esempio il furto del



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

parrucchino del preside, la spettacolare esplosione del vostro computer, la liberazione del vostro ranocchio (anabolizzato) all'interno della classe facendo sobbalzare la vegliarda professoressa barbuta, che non si agitava così dai tempi di Rodolfo Valentino. Ma questo è solo un assaggio, perché di cose del genere ce ne sono a centinaia a vi attendono ad ogni nuovo caricamento con mille sorprese e irresistibili trovate.

L'impostazione del gioco è la medesima di tutte le altre produzioni Dynamix/Sierra, ovvero il pannellone grafico con sistema punta e clicca, oggetti da selezionare e dialoghi che avvengono mediante frasi alternative dalle quali dipenderanno i proseguimenti della vicenda in corso.

Detto questo posso solo aggiungere di non lasciarvi prendere mai dal panico, qualunque cosa vi stia succedendo cercate solo di combinare qualche altra diavoleria in fretta e vedrete che le cose toneranno a posto da sole, l'importante è non esagerare, ma andarci molto vicino è sicuramente lecito... (e piacevole, ndRedazione).

Max

Ormai l'utilizzo della grafica a 256 colori sta diventando una tecnica d'ordinaria amministrazione, ma non c'è dubbio che avere a che fare con disegni a mano così caratteristici e digitalizzati in modo talmente convincente sia sempre qualche cosa di grande effetto. Willy Beamish riprende molto da vicino la tecnica già utilizzata in Rise of The Dragon e Heart of China, ma può a mio avviso contare su una trama talmente esilerante da farsi preferire ad entrambe le precedenti realizzazioni. Un gioco realizzato con cura e classe che saprà impegnarvi a lungo, divertirvi profondamente e soprattutto scaricare parecchie delle vostre frustrazioni a lungo represse. Da affrontare con tutta la famiglia, potrebbe anche darsi che qualche d'uno si riconosca con uno dei personaggi, e allora diventa tutto ancora più coinvolgente.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE
94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER!

SE HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

Commodore 64 New L. 80.000
Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000
Monitor Colori L. 100.000
Stampante L. 100.000
Amiga 500 (1.3) L. 400.000
Amiga 2000 (6.2) L. 800.000

CAUSA TRASFERIMENTO PREZZI INTERESSANTI SU TUTTA LA LINEA PC MS/DOS (SCONTI FINO AL 50%) CHIEDI IL TUO PREVENTIVO

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori 35 - 20026 Novate Mil. (MI) Tel. 02-3548765 Fax 02-3544283

GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913 - 6198294

Rivenditore autorizzato **IBM**
Computer compatibili MS-DOS
A PREZZI INCREDIBILI!!!!!!!!!!!!!!
Stampanti e monitor delle migliori marche
riparazioni e trasformazioni PC MS-dos
Expansioni di memoria,schede di ogni tipo
schermi antiradiazione,portafloppy ecc.
GIOCHI E PROGRAMMI AMIGA ED MS-DOS
Commodore AMIGA Lit.699.000+10 giochi
pc ms-dos da lit.1.200.00 monitor colori
occasioni MS-dos ed altro
floppy bulk Lit.800x100 pz.
Joystick da lit.9.900 porta floppy 20000
cavi\interfacce\velocizzatori Amiga
ram\simm\hard disk\controller ecc.
VENITE A TROVARCI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL N. 1 DEI SUCCESSI COIN-OP ARCADE

PIT-FIGHTER™

SCREENSHOTS AMIGA

Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe tailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla! Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento. Una sfida brutale e appassionante!

C64
AMIGA
PC

DOMARK

TENGEN

© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation.
Programmed by Teque London.
Artwork and Packaging © Domark Group Ltd.
Published by Domark Software, Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PN.

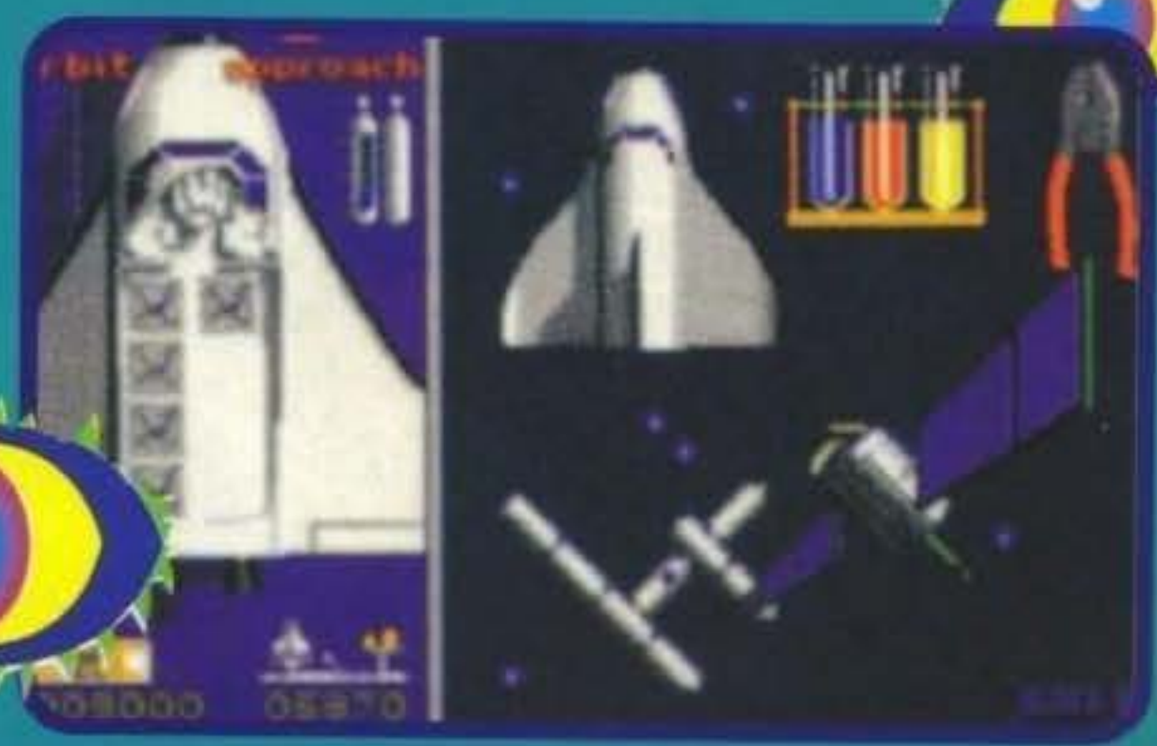
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

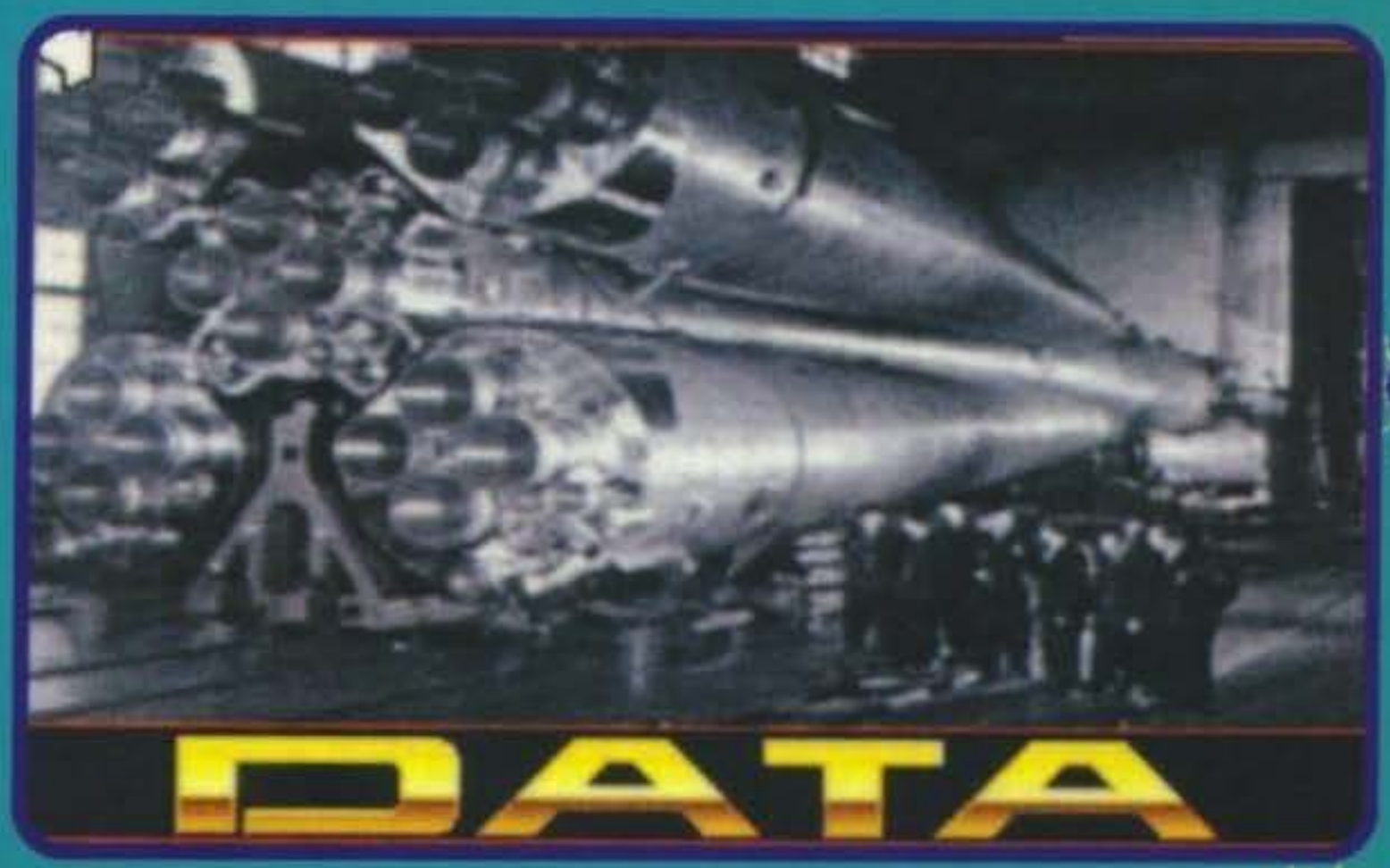
Tomahawk, per PC L. 99.000

E.S.S. MEGA

Spazio, prossima frontiera. Eccovi le tribolazioni di un videogiocatore nella sua missione giornaliera per esplorare le profondità di questo video-simulatore spaziale, alla ricerca di nuovi metodi di divertimento!



Molti di noi possono facilmente immaginare che lo spazio sia un'impresa costosa: astronavi, stazioni spaziali e astronauti lavativi hanno un costo molto elevato. Ma forse non sapete che questa nera infinità rappresenta anche un colossale affare, e che gestendo una compagnia spaziale potreste anche racimolar un sacco di soldoni. A quanto pare alla Tomahawk ne sono molto informati, e così hanno deciso di spiattellare E.S.S. Mega sui vostri video in un gustoso formato dischetto, sia esso floppy o CD (infatti esiste anche la versione CD-ROM). L'idea del gioco è quindi diventare i magnati dello spazio, investendo Ecu (dovreste conoscerla, è la moneta europea) nel modo migliore per mandare in orbita tutto ciò che può rappresentare un profitto (se qualche d'uno mi spedisse in orbita i vigili urbani al gran completo non gli potrei assicurare un grande tornaconto economico, ma quantomeno tutta la mia gratitudine... NdMax). Naturalmente non sto parlando di banche orbitali a prova di furto o di laser antirapina per le banche a terra, bensì di satelliti e stazioni spaziali, nonché del personale addetto. Le cose stanno più o meno così: voi possedete una agenzia spaziale che si occupa di spedire navette spaziali, e la vostra clientela è un po' meccanizzata, perché trattasi di satelliti di vari paesi che attendono con elettronica fiducia una poderosa spinta che li lanci in orbita. Escludendo subito un calcione alla Braccio di ferro alla delicata mercanzia elettronica, rimane l'alternativa della spoletta spaziale, che appunto voi possedete. La vostra parte nel gioco



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

è totale: dovrete prendere le giuste decisioni di carattere economico e tecnico, oltre a fiondarvi sul seggiolino del pilota. Le scelte gestionali stanno nel valutare attentamente i proventi che vi consentiranno i vostri carichi paganti in termini di peso. Mi spiego meglio: una

navetta ha un peso massimo al decollo che non deve essere superato; voi dovrete valutare quanto carico pagante e quanto carico di sicurezza imbarcare ogni volta, cercando di avere un utile e intanto di creare un efficente parco orbitale. Con il termine "carico di sicurezza" intendo i vari tipi di combustibile (per motori principali e direzionali) e la quantità di ossigeno per l'equipaggio. Il carico pagante è costituito dai satelliti succitati, ma anche da scienziati di tutti i paesi che vogliono tentare esperimenti a zero-g, e quindi dalle vostre stazioni spaziali. Il gioco offre diversi tipi di ambienti (quasi con visuali in 3D soggettive), spazianti dalla navigazione orbitale alle scene di attracco spaziali, e culmina nell'atterraggio dello shuttle sulla portaerei. Come gradito contorno include anche la storia dell'astronautica, costituita da una serie di immagini digitalizzate in scala di grigio e relativi testi.

La configurazione richiesta è un po' spinta: sono esatti (participio passato del verbo "esigere", come dovreste sapere) 640 K, la scheda MCGA/VGA 256 colori, un ardisco con circa 5 Mb liberi e il mouse.

W.B.

Il fatto che esista una versione CD con centinaia di MB di musica e grafica, e che anche la "banale" versione dischetto preveda un ragguardevole supporto in questo senso dovrebbe essere per voi un segnale di pericolo piuttosto che un motivo di esaltazione. Sapete perché? Perché i simulatori spaziali bene o male sono tutti uguali, e consistono in una serie di giochini di abilità del tipo "premi i tasti giusti al momento giusto", ne più né meno come prodotti sul tipo dei giochi al laser da bar. In sostanza è l'idea stessa che non può funzionare del tutto, perché sotto una veste grafica e sonora più o meno abbagliante e sfarzosa avrete un gioco che offre probabilmente meno spessore del dischetto su cui è registrato. E.S.S. Mega ha senz'altro una grafica notevole condita con ottime animazioni in ray tracing, e devo riconoscere che la semplice parte finanziaria celata dietro questo gioco gli fa guadagnare qualcosina. Nonostante questo trattasi pur sempre di un gioco a cui dopo aver giocato una o due partite si lascerà a raccoglier muffa e ragnatele su un polveroso scaffale; al massimo lo si rispolvererà per ammirare la grafica, o per farla ammirare a qualche amico scettico che non crede nel PC come macchina videoludica. Detto questo non si può comunque negargli di essere un programma originale e sotto certi aspetti assolutamente rivoluzionario, degno quindi di essere preso in considerazione. Pensateci.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': 😐
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE
85%

DISSEPELLITA L'ASCIA DI GUERRA...

A quanto pare la Tomahawk si sta preparando ad un vero e proprio arrembaggio al mercato del software con un sacco di nuovi titoli previsti per i primi mesi dell'anno prossimo. Il primo gioco si chiamerà A.G.E. e sarà un'avventura spaziale tridimensionale di notevole profondità, a breve distanza dovrebbe seguire anche quello che è stato definito il seguito di Emmanuelle, si tratta di una nuova avventura grafica dai toni decisamente piccanti chiamata FASCINATION. Poco più avanti ci attendono ancora un paio di interessanti giochi d'azione: GOBLINS e BARGON ATTACK. Sono comunque tutti nomi dei quali sentirete nuovamente parlare...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1 Mb

AMIGA

Holo-Squash

La novità dell'anno in assoluto. Un tennis-squash elettronico e futuristico che vi coinvolgerà profondamente. Oltre al gioco sportivo infatti dovrete affrontare il rompicapo della conquista dei colori. Ci vorrà una mira perfetta, tempismo e soprattutto molto senso tattico per sconfiggere il vostro avversario. Venite anche voi all'**Holo-Squash Center**, la palestra intergalattica più famosa dell'Universo. È qui che potrete affrontare i più forti campioni di questa specialità, ma tenete d'occhio anche le Sale Gioco perché presto troverete una versione "**realmente**" giocabile.

AUREA DISTRIBUZIONE - Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel. 030 / 2400560 - Fax 035 / 236301

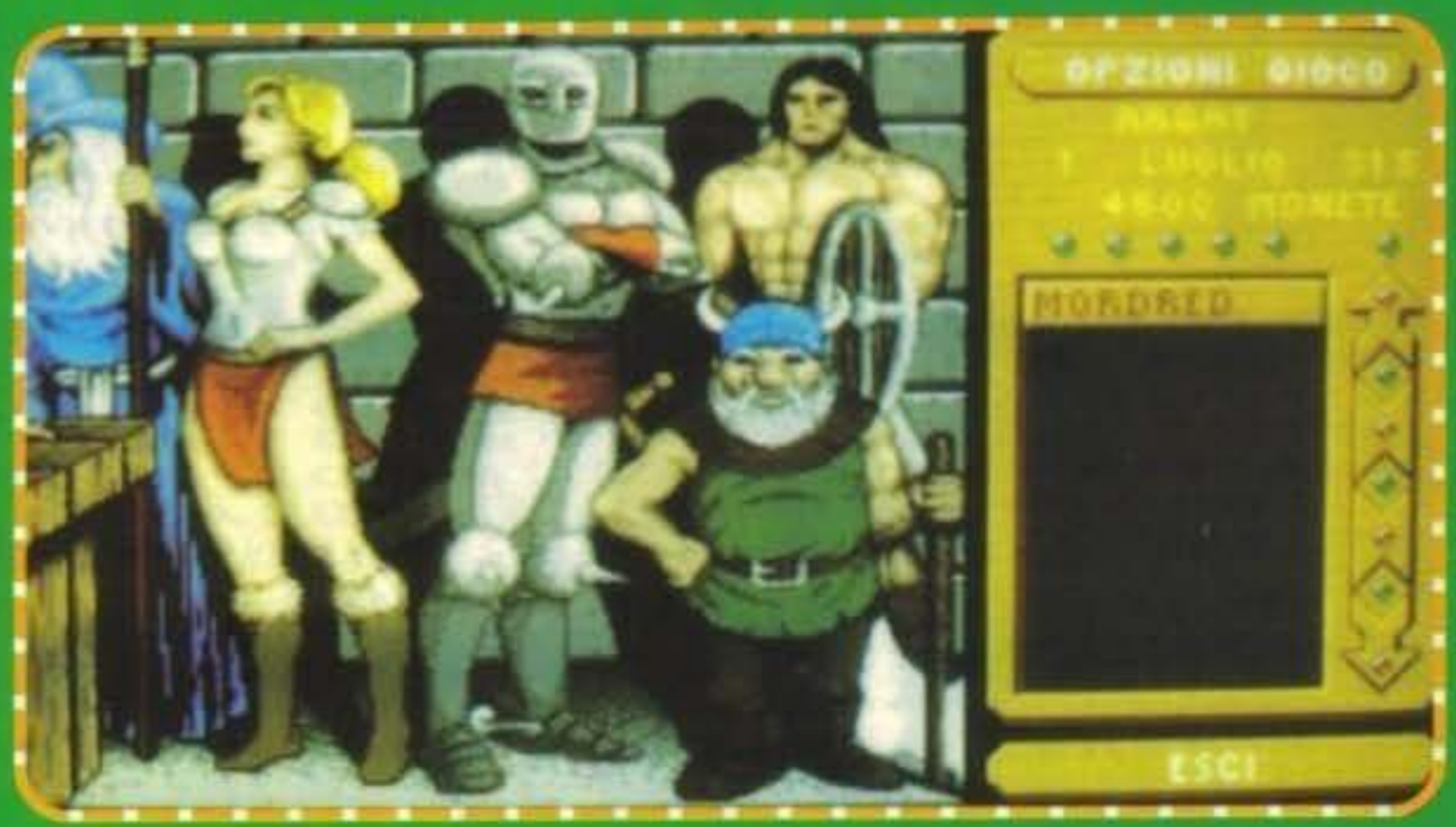
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lindasoft, per Amiga L. 39.000

TIME HORN

Il compilatore Amos è ormai uscito da qualche mese per la gioia dei programmatori che vogliono commercializzare le loro creazioni. Come in questo caso...



Laggiù nel mondo di Soldoro un certo Occulto Maestro aveva pensato bene di impadronirsi del corno del tempo, un oggetto dai grandissimi poteri magici, in grado, come dice il nome, di teletrasportare a piacere per il tempo. Se nessuno ha idea dei disastri che un aggeggio simile può provocare deve solo andarsi a vedere il film "Ritorno al futuro" (eh, no! La pubblicità nelle recensioni no!). In effetti, grazie al corno, l'essere malvagio di cui sopra era riuscito a organizzare un esercito invincibile in pochissimo tempo: l'unica soluzione per sconfiggerlo? Impadronirsi a propria volta del corno e tornare ancora più indietro nel tempo, per impedire il consolidarsi della minaccia. Facile a dirsi: il corno è attualmente custodito in un tempio accessibile solo a chiunque abbia le cinque chiavi necessarie, chiavi che, manco a farlo apposta, sono in mano dei cinque sgherri più potenti e fedeli dell'Occulto Maestro.

E qui entrate in ballo voi, nei panni di Mordred, valoroso combattente che deve reclutare più uomini possibili come aiuto nella sua disperata missione di ricerca. E gli uomini li trova anche: un mago, un'amazzone, un paladino, un barbaro e un nano, solo che quando vogliono essere pagati è un altro paio di maniche. Beh, i problemi finanziari sono vostri: avete soldi per comprarne uno o due ed equipaggiarli a dovere (importantissimi cibi e bevande!) per poi cimentarvi in qualche missione non troppo impegnativa e guadagnare qualche soldo di ricompensa.

Proprio per aiutarvi ognuna delle cinque città offre tre missioni, di cui solo l'ultima è fondamentale ai fini del gioco (recuperare la chiave del tempio, appunto), mentre le prime due permettono un sano e necessario allenamento. Ogni missione presenta il suo bravo scenario (visto dall'alto) a volte anche multilivello e pieno di mostri vari più o meno caratteristici. L'azione è ovviamente suddivisa in turni del nemico e vostri; ogni personaggio può muoversi a piacere nelle quattro direzioni cardinali fino all'esaurimento dei punti di movimento e portare a termine un attacco alla volta (sia esso magico o tradizionale). Da notare che non siete affatto obbligati (come di solito succede) a esaurire subito le possibilità di un personaggio in un turno di gioco: potete altalenare finché volete tra i personaggi fino all'esaurimento dei punti di movimento e questo, particolare non trascurabile, già favorisce un gioco tattico; a questo punto dovreste essere pronti per partire...

G.B.

FERMI TUTTI!

Proprio in questo momento, e quando dico proprio in questo momento intendo dire ORA! E' arrivato in redazione un secondo nuovo titolo della Lindasoft, si chiama semplicemente HOCKEY PISTA, realizzato sempre con Amos da Franco Girardelli. In quei pochi secondi che abbiamo avuto non c'è parso tecnicamente sconvolgente, ma indubbiamente giocabile. Già che ci siamo vi preannuncio anche la prossima uscita di HOLO SQUASH, e con questo è veramente tutto!

Max

Confesso che all'inizio ero un po' scettico nei confronti di questo programma e il primo approccio ha parzialmente confermato le mie idee: interfaccia a mouse non molto ben gestita e non sempre istintiva, scroll sfarfallante, grafica un po' semplice (salvo un paio di belle schermate statiche) e sonoro limitato. Eppure mi sono dovuto presto ricredere: basta qualche minuto per abituarsi un po' a tutto, immedesimarsi nelle vicende dei protagonisti e prendere parte attiva al divertimento. Come gioco di ruolo, poi, è un po' atipico (non si deve creare un gruppo fortissimo e uccidere tutti dall'inizio alla fine, ma noleggiare mano mano i personaggi desiderati se i soldi lo consentono) per cui sentirà sicuramente meno la concorrenza. Che vi devo dire ancora? Proprio quando ormai fanno tutto a gara per proporre giochi sempre più lunghi (e noiosi da caricare), un programma snello e veloce che non per questo dimostra carenze di varietà (le missioni sono tutte piuttosto differenti) può essere una boccata di aria buona, specialmente per gli appassionati.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL ® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492

UFFICI tel.02/3270226

FAX 24h tel.02/33000035

UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24/11/91

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!

L. 149.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALL SENZA FILO L. 149.000

MOUSE SENZA FILO L. 139.000

DISPOSITIVO ANTIVIRUS CON DISPLAY DELLA TRACCIA

Il NEWEL-ANTIVIRUS è un dispositivo molto efficace e conveniente che permette di evitare devastanti danni causati dai diversi virus dell'AMIGA.

DISPLAY PER LA LOCAZIONE DELLA TRACCIA

Questo display indica constantemente in quale traccia si trova la testina magnetica del Floppy-Drive; questo è molto utile al fine diagnostico del Floppy-Drive stesso.

FUNZIONE DI SCRITTURA PROTETTA

Quando la funzione PROTECT è attiva, nessun dato può essere scritto in qualsiasi porzione del floppy-disk.

Questa caratteristica è applicabile solo al Floppy-Drive esterno collegato all'ANTIVIRUS.

AVVISO DI SCRITTURA SU TRACCIA

Il K062 genera un bip per avvisare che vi è stato un tentativo di scrittura di dati su una porzione del floppy-disk.

FUNZIONE DI PREVENZIONE VIRUS

Quando questa funzione è attivata, le normali funzioni di lettura e scrittura sono abilitate ECCETTO per la funzione di scrittura sulla traccia boot-block (system) del Vostro floppy-disk.

La funzione VIRUS coinvolge tutti i Drive interni (dfo) ed i Floppy-Drive esterni del Vostro sistema.

SPECIFICHE TECNICHE

DISPLAY	7 segmenti LED
PESO	0,43 Kg.
DIMENSIONI	102mmx91mmx33mm
TEMPERATURA DI ESERCIZIO	0 - 45

L. 99.000

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente, utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale. Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

NUOVA SCHEDA KICKSTART 2.0
DISPONIBILE
PREZZO (TELEFONARE)

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0

IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo Hi-Fi, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottimo software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 28Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64.

L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP custom, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

AMIGA SUPER SCANNER-400 DPIL399.000

Nuovo Scanner b/n copre una superficie di 105 mm. (2 passate per un foglio A4), trasferisce foto, disegni, caricature, ecc. da carta, giornali, riviste sul video in 32 tonalità di grigio consentendo così una modifica parziale o totale, in sintesi lo scanner ha la funzione di fotocopiatrice, semplicissimo da usare) incluso nella confezione un potentissimo programma di gestione della MIGRAF Americana

AMIGA SUPERMOUSE

MOUSE PROFESSIONALE PER TUTTI GLI AMIGA

L49.000

IN OMAGGIO CON AMIGA SUPER SCANNER

THE CLONEMACHINE

L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)

È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

NOVITA'

AMIGA-RACK L129.000

Mobiletto in metallo per A500 con porta monitor, portafloppy **UTILISSIMO**

TRACKBALL AMIGA L89.000

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto Trackball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, e oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm. e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.

AMIGA GUN-SHOT L99.000

Finalmente disponibile la pistola per Amiga, con due videogiochi omaggio, potrai così sparare a distanza sul video, mirando con precisione, esercitando così la tua abilità usa la pistola laser con giochi eccezionali come POW, CAPONE, ecc. **DIVERTENTISSIMO**

DISPONIBILE
ACTION REPLAY II

OFFERTA!
FATTER AGNUS 8372A
L160.000

ALIMENTATORE POTENZIATO PER AMIGA 500
L119.000

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.

L. 19.000

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.

DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

PUBLIC DOMAIN FISH-DISK aggiornati al nº560 tutti!!!

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24/12/91

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA DEL LETTORE LASER DISC CON INTERFACCIA PER AMIGA. NUMEROSI TITOLI COME DRAGON'S LAIR e THAYER'S QUEST

GENLOCK

Il Genlock PLUS Vi permettera' di creare i Vostri testi e titoli con la spettacolare grafica dell'Amiga, potete combinare il vostro video preferito con gli effetti studio di:overlay, dissolve e invert (keyhole). Oltre a creare i Vostri effetti speciali desiderati, Vi permettera' ulteriori espansioni future.

NOVITA'

CARATTERISTICHE

a) Facile installazione.
b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
c) Compatibile con tutti i modelli Amiga e Comodore CDTV. d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'Amiga di passare attraverso, il GENLOCK fino al monitor anche se l'Amiga o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
e) Doppia manopola per il controllo Dissolvenza che permette di avere una libera regolazione in diverse gradazioni sugli effetti Overlay oppure Invert (Keyhole).
f) Port Extra video-thru permette il controllo separato dei soli segnali video.
g) Extra RGB pass-thru permette il controllo separato dei segnali RGB per commentare la grafica dell'Amiga in tempo reale.
h) Port Key-in, port per espansioni con dispositivi esterni per l'effetto Key.

SPECIFICHE TECNICHE

COMPATIBILITA'	La serie completa dei computer Amiga e Comodore CDTV
COMPATIBILITA' VIDEO INPUT/OUTPUT	Segnali PAL
ENCODER	PAL
INTERFACCIA	Connettore D-Sub 23 pin
INPUT/OUTPUT	Jack RCA per VIDEO INPUT, Jack RCA per Ingresso esterno Key, Jack RCA per VIDEO OUTPUT, Jack RCA per l'uscita VIDEO-THRU, DB-23 Amiga per l'uscita RGB-THRU
SEGNALE VIDEO	1 Vpp
SEGNALI KEY	Compatibili TTL
ALIMENTAZIONE	Optional + 12VDC 800mA (alimentazione esterna)
CONTROLLO DISPLAY	Gli effetti Overlay e Fade sono regolabili dalle due manopole
INDICAZIONI SUL PANNELO	Led rosso Amiga ON - Led verde video attivo
DIMENSIONI	220mmx141mmx38mm

L. 590.000

GENLOCK e' un sofisticato genlock per AMIGA che ha molti utilizzi diversi; con questo apparecchio singolo e compatto esegue le funzioni di studi di registrazione piu' cari e ingombranti. Con il Genlock Vi sara' permesso di:
1) Registrare le animazioni con la meravigliosa grafica dell'AMIGA su videoregistratori standard.
2) Fondere testo e grafica sul video.
3) Utilizzare la Vostra televisione a colori a casa come se fosse un monitor a colori.
Genlock e' lo strumento di cui hai bisogno per creare velocemente quel tipo di rappresentazioni a video che avete sempre immaginato.

CARATTERISTICHE

a) Facile installazione.
b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
c) Pannello di controllo completamente accessibile.
d) Segnale video passante automatico. permette al segnale proveniente dall'AMIGA di passare attraverso il Genlock fino al monitor o al registratore, anche se l'AMIGA o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
e) Effetti speciali di dissolvenza e fusione stabili e omogenei.
Il Genlock e' il piu' affidabile genlock per AMIGA che possa offrire tutte queste caratteristiche.

MODALITA' DI FUNZIONAMENTO

A) Modo dissolvenza.
Vi permette di passare ad una schermata unicamente grafica ad un'immagine video. Regolando la manopola nelle due direzioni si avra' una variazione del grado di trasparenza.
B) Modo AMIGA.
Nessun segnale video sara' visibile (anche se uno e' connesso): solo il segnale codificato dall'AMIGA e' attivo.
C) Modo fusione.
L'immagine video e' visualizzata con l'immagine dell'AMIGA in primo piano. Regolando la manopola si avra' una variazione del grado di visibilita dell'immagine grafica fusa.

SPECIFICHE TECNICHE

COMPATIBILITA'	AMIGA 500,1000,2000,3000 e ogni video composito PAL
SORGENTI VIDEO	Telecamere, videoregistratori, camcorders e lettori di dischi laser
CODIFICATORE	PAL
INTERFACCIA	D-Sub23-pin RGB
INPUT/OUTPUT	jack RCA
SEGNALE VIDEO	1 Vpp
ALIMENTAZIONE	Alimentatore +12VDCesterno
MODI DI VISUALIZZAZIONE	tre modi
DIMENSIONI	120mm x 202mm x 25mm

L. 299.000

SCONTO PER I SIGNORI RIVENDITORI

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

DISPONIBILI OLTRE 10 MODELLI DI GENLOCK-NOVITA' GENLOCK SUPER-VHS L990.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER I POSSESSORI DI AMIGA

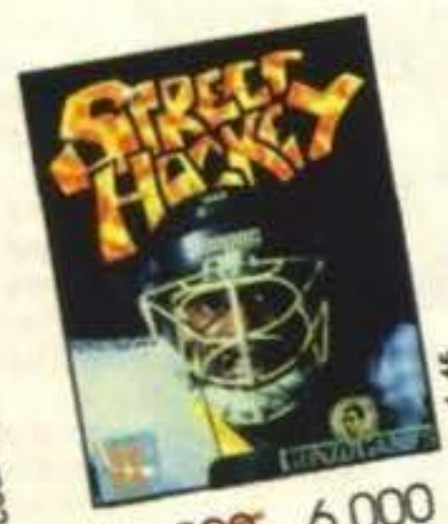
FUN CLUB Amiga

ORIGINALI GARANTITI

scegli 3 giochi a partire da L. 6.000 cad.

92%

29.000 6.000 cod. 48


29.000 6.000 cod. 65

82%

39.000 12.000 cod. 64

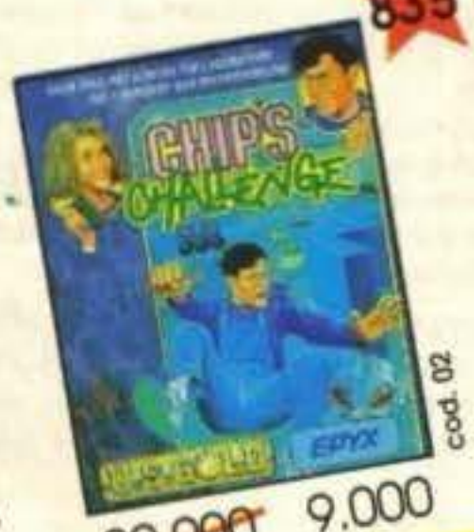
39.000 9.000 cod. 40

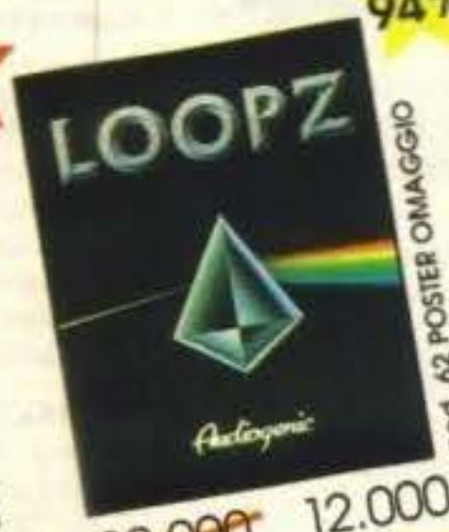
85%

39.000 9.000 cod. 59 FUMETTO OMAGGIO

835

49.900 9.000 cod. 68 POSTER OMAGGIO


29.900 9.000 cod. 02

94%

39.000 12.000 cod. 62 POSTER OMAGGIO

39.000 6.000 cod. 61

82%

39.000 9.000 cod. 63

885

CADARIO

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy... tutti rigorosamente originale corredati da istruzioni dettagliate.
PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.
UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci. **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.
ECCO COSA DEVI FARE, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco: riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.
Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.
Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di 29.000 (+L. 3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di [illegible]

TGM

MODULO DI ASSOCIAZIONE

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /_____/ /_____/ /_____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /_____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____ / _____ Data _____

Firma _____
(di un genitore se minorenne)

Età _____ Professione _____

Compila, ritaglia spedisci a:

FUN CLUB, VIA S. V

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Trojan Software per Amiga.

IL PIACERE DELLA PISTOLA...

OVVERO: COME SPARARE ALL'AMIGA SENZA INCORRERE IN PROBLEMI PENALI.

Approda finalmente su Amiga una delle pistole a lettura ottica più efficienti del mercato: il Trojan Phazer.
Mi piace un sacco sparare, anche le cavolate (perché no?), ma in questo caso parlavo proprio di sparare con un'arma. Adoro Operation Wolf e Beast Busters, Crossbow e il Tiro a Segno.
Attendevo da molto tempo una di quelle pistole da collegare all'Amiga per potermi divertire anche a casa, e finalmente è approdata in redazione (senza porto d'armi) questa bianca e leggerissima Trojan Phazer.
Nella confezione troverete un libretto d'istruzioni (vi dice di collegare la pistola alla porta del joystick) e due giochi: il tiro al piattello e il tiro agli oggetti volanti, oltre naturalmente alla pistola.
Tutto quello che dovrete fare è poi collegare l'oggetto sparante al computer, inserire il dischetto con il gioco, calibrare il Phazer e sparare! Tutto qui!
La pistola è lunga 30 centimetri e alta 15 e devo

ammettere che è piuttosto precisa. Il trucco sta nel calibrarla bene all'inizio del gioco e nel dare una buona luminosità e contrasto al monitor. Se avete invece un televisore a retroproiezione, purtroppo dovrete adottare la luminosità massima e quindi perderete il dettaglio dei colori. Comunque sia la risposta del Phazer ai vostri colpi è immediata e centrata, salvo purtroppo qualche "cilecca" verso i bordi dello schermo, soprattutto quello destro.
L'idea in sé è molto interessante e ben riuscita, anche se bisogna ammettere che la pistola è un pochino troppo leggera, ma del resto per i giocatori accaniti il fatto di appesantirla avrebbe creato problemi di stanchezza del braccio, come in effetti avviene con le armi vere.
Purtroppo però devo riconoscere i difetti tipici di questo genere di hardware: l'incompatibilità più completa con le altre pistole e la scarsità dei titoli disponibili.
Ci sono infatti giochi come Sideshow o Pow, per esempio, che essendo stati progettati per un utilizzo sia col mouse sia con la pistola, sono molto curati dal punto di vista tecnico e grafico, e sarebbe un vero piacere giocarli con questa precisa Phazer, ma poiché la pistola in questione è incompatibile con la Light Gun, non vi sarà possibile utilizzarla. Idem per quanto riguarda la Loriciel che è uscita recentemente con un West Phazer (notate la zeta al posto della esse) davvero molto divertente e decisamente più giocabile con la pistola piuttosto che col mouse e che però è ancora una volta incompatibile con questa Phaser.
Se volete dei bei giochi, quindi, vi ritroverete con tre pistole diverse, e questo non è giusto per gli utenti.
Mi chiedo perché non abbiano concepito una pistola uguale alle altre dal punto di vista tecnico, senz'altro migliorata ma almeno compatibile.
E poi mi sembrerebbe giusto che le software house si impegnino a realizzare i loro prodotti inserendo anche l'opzione Phaser, giochi come Operation Wolf e Beast Busters ne uscirebbero vincitori alla grande, ma purtroppo l'incompatibilità con questi tipi di hardware spingono le software house a non prendere in considerazione la cosa, con un'evidente perdita di tutti: utenti, produzione, qualità dei giochi.
Se avessero fatto uno standard anche in questo senso (come avviene già con i joystick) avremmo potuto contare su giochi belli gestibili anche da pistola, e invece dobbiamo accontentarci di un bell'hardware supportato però (per ora) da un semplice e poco interessante software.
Un vero peccato.
Passiamo molto velocemente al primi dei due giochi che troverete nella confezione: SKEET SHOOT, il tiro al piattello.
Vi dico subito che i giochi firmati Trojan sono (per ora) tutti realizzati con Amos e alcuni di questi (come Skeet Shot, per esempio), sono anche aperti, e quindi modificabili a piacere e "studiabili"; così se avete velleità programmatorie e decidete di fare un gioco personale da gestire con questa pistola non avrete che da mettervi a studiare il programma di gestione e creare una nuova grafica.
Lo scopo del gioco è ovvio: abbattere in un minuto un certo numero di piattelli. Mano a mano che procedete col gioco il numero di piattelli diviene sempre più alto, come maggiore sarà la velocità con cui verranno lanciati in aria, mentre il tempo a disposizione resta sempre di un minuto...
Il Secondo gioco allegato risponde al nome di ORBITAL DESTROYER.
Il vostro scopo è semplicemente quello di resistere il più a lungo possibile agli attacchi di navicelle spaziali aliene dalle forme più strampalate cercando di non essere colpiti (venite colpiti quando queste arrivano al bordo dello schermo in basso) e di non rimanere senza munizioni... Questo Orbital Destroyer è frenetico e molto colorato. Divertente da giocare ma come al solito monotono come del resto molti giochi di questo genere perché il fondale non cambia mai e fra l'altro dopo un certo numero di quadri si ricomincia da capo con più velocità. A questo gioco non vi è fine, se non la vostra stanchezza o la perdita d'energia.
Prima di concludere uno sguardo ai due giochi già disponibili e acquistabili separatamente. Il primo si chiama THE ENFORCER ed è forse il migliore dei quattro, anche se devo dire che è senza dubbio il più difficile.
Siete a Chicago, nel settembre del 1932 e ormai la corruzione e i traffici illeciti sono all'ordine del giorno. Voi siete un agente dell'FBI e il vostro compito è quello di scovare la distilleria abusiva e distruggerla. Ci sono un sacco di persone che saltano fuori all'improvviso i soliti innocenti da risparmiare e non mancano nemmeno gli schermi bonus alla fine di ogni livello nei quali sparare alle bottiglie di whiskey o d'acqua cadranno dall'alto. Buona caccia alla distilleria... ma vi giuro che non sarà facile!
Concludiamo il discorso con ALIEX, dopo una lunga battaglia nello spazio la vostra astronave precipita su un pianeta sconosciuto e presto vi ritroverete a combattere contro degli alieni mutanti. Il vostro compito è quello di perlustrare dieci volte il deserto avanti e indietro per poi passare alla foresta mentre ve la dovrete vedere con mostri, uccellacci e strane astronavi... A questo punto però mi devo proprio fermare altrimenti con tutto questo testo avrete bisogno di una lente d'ingrandimento!

Stefano Gallarini

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db_Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno VA
Tel. 0332.767270 Fax. 0332.767270
Per ordinare in automatico via modem: BBS:Db-Line 0332.767277
Sky-Link 0332.706469

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx
Megadrive Giapponese Scart
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console

GAME BOY Lit.42/69.000

Baseball
Ninja Turtle
Spiderman
Bill & Teo
Operation C
Super Mario
Dead Heat Scramble
Revenge of Gator
Tasmania Story
Doctor Mario
Robocop
Batman

SUPER FAMICOM
Lit.120/169.000

Castelvania IV
Dimension Force
Final Fantasy IV
Fire Pro-Wrestling
Gamba League
Gundam F91
Hyper Zone
Jerry Boy
Joe & Mac
Lagoon
Legend of Zelda
Magic Sword
Pro Soccer
Raiden Trad
Street Fighter II
Super E.D.F.
Super Ghoul's n Ghost
Super Tennis

PC-ENGINE
Lit.59./130.000

Dragon Eggl
Spriggan (CD-Rom)
Might & Magic (CD-Rom)
Lady Fantom (CD-Rom)
F1 Circus 91
Fire Pro Wrestling 2 nd
Hit the Hice
Mesopotamia
Raiden
Magical Chase
Fighting Run
Power League IV
Prince of Persia (CD-Rom)
Randa 2 (CD-Rom)
Lord of Wars (CD-Rom)
Time Cruise
Zero Wing (CD-Rom)
S.Fantasy Zone (CD-Rom)

MEGADRIVE
Lit.49/139.000

Alien Storm
Block Out
Dragons Eye Shangai
Beast Warrior
Davil Crashe
El Viento
Fantasia
Galaxy Force II
Bare Knuckle
Rolling Thunder 2
Shogi no Hoshi
YS III
Exile
Mercs
Out Run
Double Dragon
Saint Sword
Sonic the Hedgedog

NEO GEO
Lit.250/399.000

ASO II
Puzzled
The Super Spy
Baseball Stars Pro
Cyber Lip
Ghost Pilot
King of the Monsters
Joy Joy Kid
Bourning Fight
Top Player Golf
League Bowling
Magician Lord
Minasan No Okages.
Nam 1975
Ninja Combat
Rague
Rocky Joe
Sengoku Densho

** PRENOTATE OGGI I VOSTRI REGALI DI NATALE**

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!!)
Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.000 (MOUSE+JOYSTICK IN OMAGGIO !!!)
Floppy-disk: 3.5 DS-DD Lit.870 - 3.5 DS-HD-Lit.1500
Telefonare per GIOCHI AMIGA e MS-DOS. Prezzi IMBATTIBILI!!!!!

PC 386sx25Mhz-1 Floppy Disk 3.5"-Hard Disk 40Mb-Monitor Vga colore-Tastiera it.avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali. In omaggio:Modem portatile 2400bps-Mouse 3 tasti-1 Joystick - 2 giochi.
Garanzia 1 anno: ********Lit. 2.500.000+IVA*******.

Ad ogni telefonata listino in omaggio.
Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario-Carta di credito-Contrassegno

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Infomaster

Via Emilia, 124 - Tel. 051/46.20.80
40068 S. Lazzaro di Savena (Bo)

AMSTRAD

PERSONAL & HOME COMPUTERS
PERIFERICHE E ACCESSORI
VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEOGIOCHI
COMMODORE – AMIGA – PC
CONSOLES E CARTUCCE SEGA – NINTENDO

OFFERTA NATALE '91

ACQUISTANDO 3 VIDEOGIOCHI PER QUALSIASI FORMATO UNA SIMPATICA SORPRESA !!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI CELERI IN TUTTA ITALIA

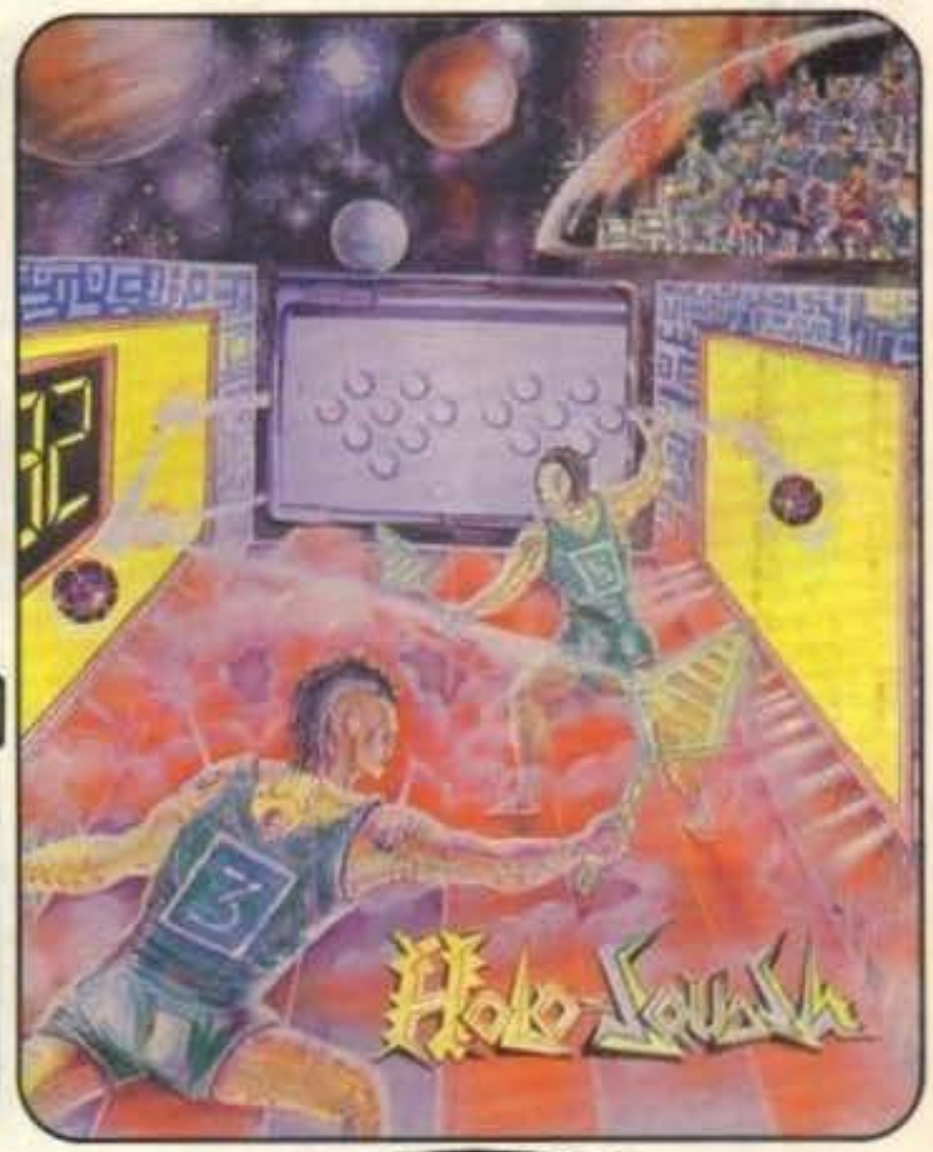
TIME HORN... Un nuovo gigantesco fantagrafico RPG! L.39.000

HYPNOTIC LAND
Super Arcade!
L. 29.000

SHUTTLE
Per aspiranti cosmonauti!
L. 39.000

TOTOMAGO
Per fare 13 con la magia!
L. 39.000

THE SHINING WAY OF KUNG FU
L. 29.000



Distribuito da

AUREA Distribuzioni
presto in arrivo la novita' dell'anno:
HOLO-SQUASH
Videogame £. 39.000
Real-Game £. 250.000

AMOS COMPILER	£. 65.000
AMOS 3D	£. 65.000

Telefonate alla LINDASOFT 039-381328 per i vostri ordini, oppure nelle ore serali allo 039-835052 per informazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sierra on line, per PC L. 89.900

LARRY 5

Leisure Suit

Passionate Patti Does A Little Undercover Work

Ooh, ecco il nuovo capitolo delle avventure del playboy più famoso dell'universo sconosciuto: Larry, Larry Laffer. Ma, un momento, cosa vedo? LARRY 5. NO, ditemi che non è vero! Non è possibile che io mi sia perso il numero 4! Aiutatemi! Come, il 4 non è mai uscito? Ouff, respiro!

PLAYSPY

Eh, sì! E' giunto il momento di dare qualche spiegazione esauriente (ma chi ha letto la nostra preview la storia dovrebbe già saperla...). Il nostro Larry Laffer, a quanto pare, è vittima di un'amnesia e si è dimenticato cosa gli è successo nella precedente avventura: Larry 4, appunto. Ohibò, e noi che c'entriamo? Beh, dobbiamo SOLO aiutarlo a recuperarla solo che l'operazione non consisterà certo nel recupero dei fondi necessari per pagare gli onorari di tanti illustri psichiatri (e il che sarebbe la cosa più logica) ma di comportarsi come un perfetto 007 e barcamenarsi in un mondo di spie e donne fatali (la sua occupazione preferita, ci mancherebbe) aspettando che la memoria torni piano piano. Se poi saltano fuori anche i dischetti del quarto capitolo tanto meglio: Larry potrà giocarci e ricordarsi finalmente tutto (e allora il problema sarà convincerlo a lasciar giocare un po' anche VOI!). Ma come ha fatto Larry a cacciarsi in un pasticcio del genere (domanda quasi inutile conoscendo la sua fenomenale abilità, ma la curiosità è sempre difficile da sopprimere)? Bah, sembra che due o tre grandi case si stiano dando battaglia a colpi di video-pornografia (questo almeno sembra di capire dalla trama decisamente oscura proprio come si conviene a un film di spionaggio) e cerchino di accaparrarsi il meglio del meglio in tutta America. E così il boss di Larry ha mandato il più incapace dei suoi impiegati a filmare tre "femmine di razza" nel loro habitat naturale, con in testa il chiaro intento: "se ci stanno con lui, stanno con tutti e quindi vanno benissimo a noi!". Ed è inutile domandarsi chi sia il più incapace degli impiegati di cui sopra: ogni risposta può essere solo Larry, cioè VOI!

Domandatevi piuttosto dove sono finiti i muscoli poderosi che si era conquistato nel terzo episodio e coi quali aveva stregato la bellissima Passionate Patti. E domandatevi pure se siete ancora sicuri di piacerle visto che lei lavora in parallelo con voi e per voi ma senza mai incontrarvi. Già anche Patti fa un lavoro del tutto simile al vostro, forse anche più esplicito a giudicare dal sottotitolo del gioco: "Passionate Patti fa qualche lavoretto... sotto le coperte". Volete sapere altro della storia? Vi diciamo solo che c'è dentro anche la mafia con un parco ragazze da non sottovalutare (belle e mortali, occhio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Larry!). E veniamo finalmente alla descrizione della nuova interfaccia Sierra a mouse e cursore variabile. Grazie ad essa non dovrete più digitare niente (salvo rarissimi casi) ma solo scegliere la forma del cursore voluta e posizionarla sul punto giusto: l'occhio per esaminare, la mano per prendere o usare (ma non toccare! NdMax), la nuvoletta per dialogare con qualcuno e l'omino per spostarsi. Per i casi particolari in cui potete compiere una determinata azione solo con un certo oggetto non dovete far altro che selezionarlo dall'inventario e poi puntarlo sul punto desiderato. C'è anche un'opzione di avanti veloce per saltare tutti gli intermezzi che mostrano generalmente le riunioni dei vari boss.

Siccome il gioco comprende una discreta dose di viaggi in limousine e in aereo da parte di entrambi i protagonisti, i programmatori hanno pensato bene di scambiare il personaggio proprio nel bel mezzo di questi ultimi col pretesto del sogno. Per esempio Larry fa un bel viaggio in aereo, sogna Patti e poco dopo la potete controllare. E lo stesso è per Patti, solo che lo scambio avviene coi viaggi in auto. Bene, siete pronti per affrontare l'America spionistica coi due agenti più efficenti del mondo. Buona fortuna, ne avrete bisogno!

G.B.

GAMES machine

STAR PLAYER

HARDWARE BOX

Per giocare a Larry 5 è necessario:

- Almeno un AT 80286
- Un drive ad alta densità del formato corretto (sembrerà una sciocchezza ma non tutti ce l'hanno)
- Scheda grafica EGA o VGA (se però avete solo la prima NON aspettatevi una grande grafica, sapute le forti limitazioni cromatiche della scheda).
- Un hard disk con quasi 8 Mbyte liberi
- Un mouse: più che altro è opzionale ma vista l'interfaccia è praticamente obbligatorio.
- E se poi avete una scheda sonora, tanto meglio (quelle non sono ancora obbligatorie, per fortuna!)

PC

La prima cosa che si nota è l'adozione della grafica VGA a 256 colori con risultati decisamente accattivanti sul piano visivo. Con questo non voglio dire che siano tutte digitalizzazioni di immagini reali, sprite compresi; al contrario: Larry 5 sfoggia uno stile personalissimo che si potrebbe solo approssimativamente etichettare come fumettistico-demenzial-contorto. Personaggi e animazioni, infatti, sono perlopiù da fumetto, situazioni e dialoghi sono generalmente umoristiche o demenziali come è piuttosto lecito aspettarsi (dall'alto dei tre capitoli precedenti) e le schermate statiche sono generalmente disegnate in un modo talmente sbilenco e contorto da strappare da sole non dico una risataccia sguaiata, ma almeno un sorrisino di compiacimento. La seconda cosa che si nota è invece l'adozione della nuova interfaccia utente "punta, clicca e non digitare un cavolo... salvo forse il nome dei salvataggi" da poco collaudata nella rerelease potenziata con la VGA (e le varie schede sonore) di Larry 1. La terza cosa che si nota è la grande facilità del gioco in questione (e non è che sia una cosa molto positiva)(dipende sempre dai punti di vista, ndMax). Uno dei colpevoli è indubbiamente la nuova interfaccia: basta cliccare un po' dappertutto con la "mano" senza grandi idee in testa su quello che si vuole fare e se c'è qualcosa che deve succedere, succede. Per giunta ci sono diverse ripetizioni degli enigmi e, come se non bastasse, in certi punti il programma vi consiglia da solo cosa fare e cosa non fare (addirittura quando salvare!).

Analizzati i pro e contro mi sembra inevitabile il confronto col "vecchio" Leisure Suit Larry 3 e che, mi dispiace un po' dirlo, pende leggermente a favore di quest'ultimo. Il 3, infatti, era almeno un'avventura che sembrava tale, mentre questo quinto capitolo dà più l'impressione di una passeggiata con pochi ostacoli.

Un'altra considerazione riguarda il livello di "trasgressione" del programma. Il 3 non deludeva per niente (rispetto al 2): esplicito e "classico" nella scelta delle situazioni. Qui il repertorio è molto più sul "proibito" ma le immagini fanno solo... immaginare. Ragion per cui non si può parlare né di progressi né di regressi, ma solo di una scelta diversa, scelta che potrà deludere chi si aspettava un netto miglioramento sotto ogni punto di vista. Inutile ribadire che rimane comunque un'esperienza come non se ne vedono tante in circolazione e che vale indubbiamente la pena di sperimentare... (Ancora meglio se di persona! NdMax).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Linea Commodore - PC Compatibili - Consoles

PIXEL

PC Engine GT
PC SUPER GRAFX

Nintendo
SUPER FAMICOM
GAMEBOY

SNK Neo-Geo

NOI VI POSSIAMO
CONSOL... ARE

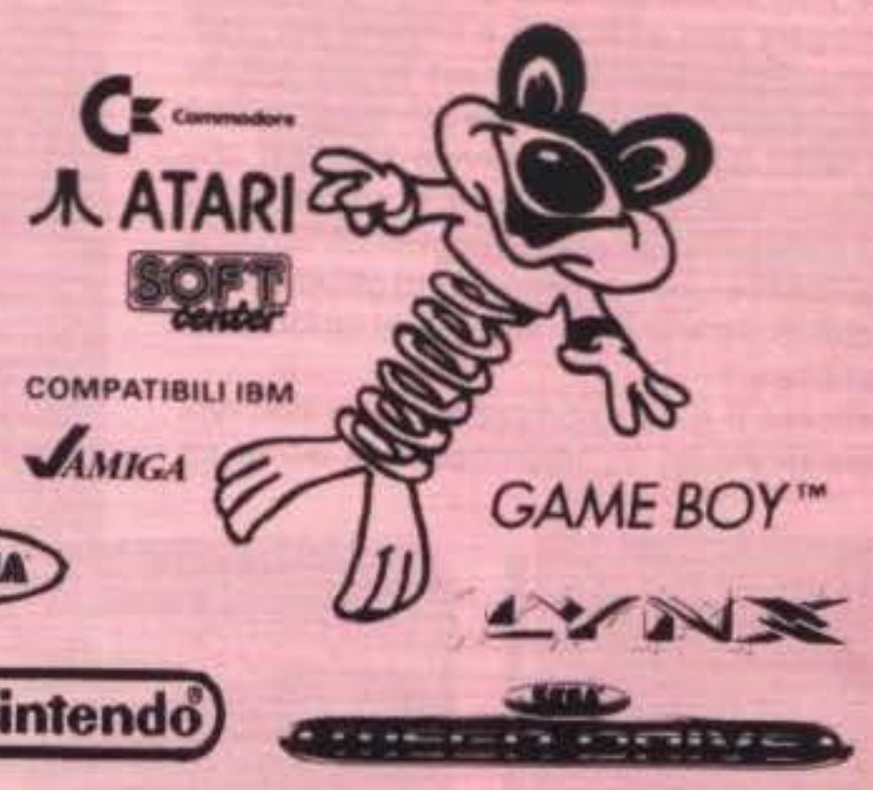
SEGA MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
AMIGA

Ritagliando questo Coupon sconto 10% sugli accessori

Catania - Via Ingegnere 37/A - Tel. 095/430580
Aperto il sabato chiuso il lunedì mattina

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623



NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

KRAMER ELECTRONIC

COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

Il Centro Assistenza Autorizzato

che vi offre professionalità cortesia e soprattutto rapidità di intervento con un **risparmio del 10%** ad ogni riparazione effettuata presentando questa rivista all'accettazione

ASSI COOP S.r.l.

P.zza Napoli,24 - Milano

tel. 4229506

Istallazione di ADD-ON e DISTRIBUTORI DI VIDEOGAME

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

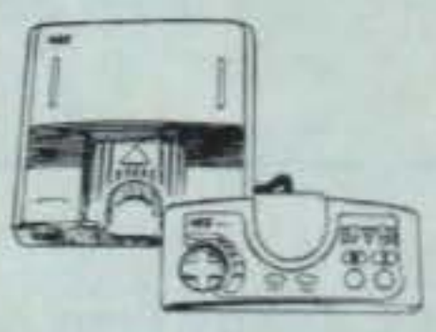
http://www.oldgamesitalia.net/

Grandi Giochi
a piccoli prezzi

GAME BOY
L. 155.000

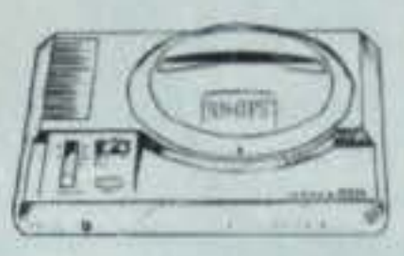
GAME GEAR
L. 295.000

PC ENGINE CORE GRAPHIX
L. 285.000



NINTENDO SUPER FAMICON
L. 510.000

SEGA MEGA DRIVE
L. 295.000



PC ENGINE GT
L. 645.000

PC ENGINE SUPER GRAPHIX
L. 310.000

COMPACT DISK PER PC ENGINE
L. 750.000

NEO GEO
L. 750.000

WORKER 286/12
L. 1.355.000

Case Desk Top - 1 Mb RAM - HDD 40 Mb - 1 Drive HD - Scheda Video VGA 256 Kb - 2 seriali - 1 parallela - 1 game - Tastiera - Monitor

Tutti i prezzi sono IVA inclusa

Money back entro 8 giorni

Sono disponibili centinaia di titoli.
Tutti gli accessori per consolle.
Arrivi settimanali. Importazione diretta.

Sono inoltre disponibili:
Telefax - Telefoni cellulari - Stampanti - Prodotti Genius - Accessoristica varia - Computers worker.

Per qualsiasi vostra esigenza contattate i nostri punti vendita:

GI.BIT. Computer
via A. Visconti, 78
22053 Lecco (CO)
tel. 0341/286241-282269
fax 0341/283128

031 Computer
viale Masia, 16/18
22100 Como
tel. 031/571384
fax 031/571384

Prossime aperture
ad Alessandria e Legnano

Cercasi Rivenditori
per zone libere

Naturalmente tutto a prezzi GI.BIT.

Banca Dati tel.031/421391

Computer

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	650	620	570
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1000

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000
MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.800
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE 120'' L. 4.000	180'' L. 4.500
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.000

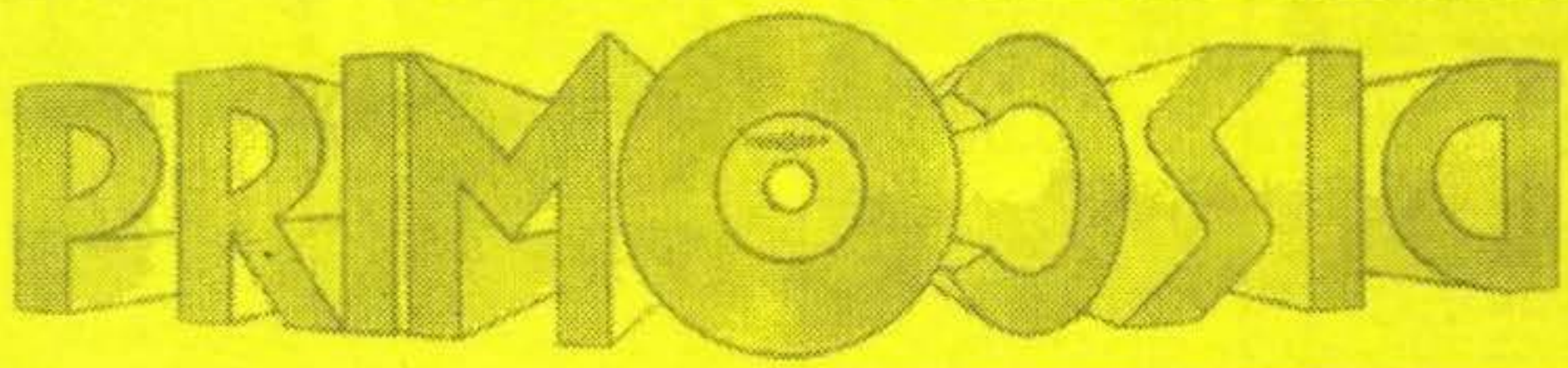
MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR
VIA
CITTÀ CAP
TEL.
GM 91/9

STEFANO GALLARINI E FABRIZIO GATTA CONDUCONO LA 3a EDIZIONE DI



Primodisco è la manifestazione televisiva riservata ai nuovi talenti della musica leggera italiana e dello spettacolo. Se hai fra i 14 e i 30 anni e sei cantante, cantautore, strumentista, gruppo musicale, comico, imitatore, fantasista o show-girl invia il tagliando allegato all'associazione unito alla ricevuta (o fotocopia) di versamento di lire 50.000 effettuato con vaglia postale intestato ad: AGAI Ass. Giovani Artisti Italiani - C.ne Clodia, 36/b - 00195 ROMA, per spese organizzative, una foto a colori, un VHS o una cassetta contenente ciò che vuoi esibire e un breve curriculum vitae.

Se vuoi ricevere il bando di concorso o desideri avere maggiori chiarimenti, telefonaci pure:
AGAI - Associazione Giovani Aritisti Italiani
Circonvallazione Clodia 36/B
00195 ROMA
Tel. 06/31.54.90 - Fax 06/38.06.27

SCHEDA D'ISCRIZIONE

Io sottoscritto/a .....
nato/a .....il.....
nazionalità.....
residente a .....
via .....cap. .....
prov. .....tel.....

(scrivere in stampatello)

Chiedo di essere iscritto alla 3a edizione di "Primodisco" Festival dei Giovani in qualità di:

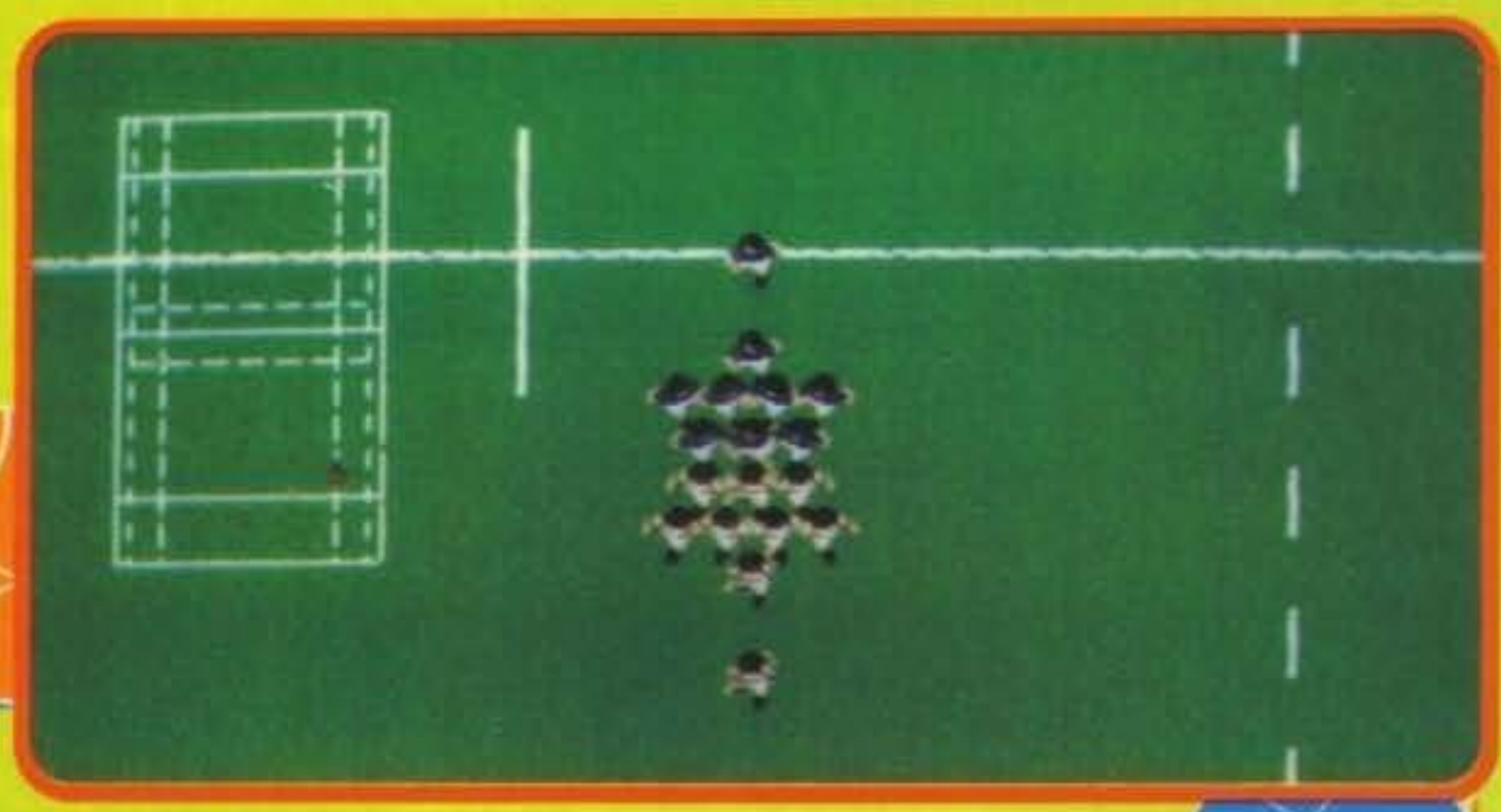
O CANTANTE O SHOWGIRL
O CANTAUTORE O GRUPPO MUSICALE
O COMICO O FANTASISTA
O STRUMENTISTA O IMITATORE

Iscritto alla SIAE OSI ONO
Qualifica.....

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Domark per Amiga e Atari ST L.29.900

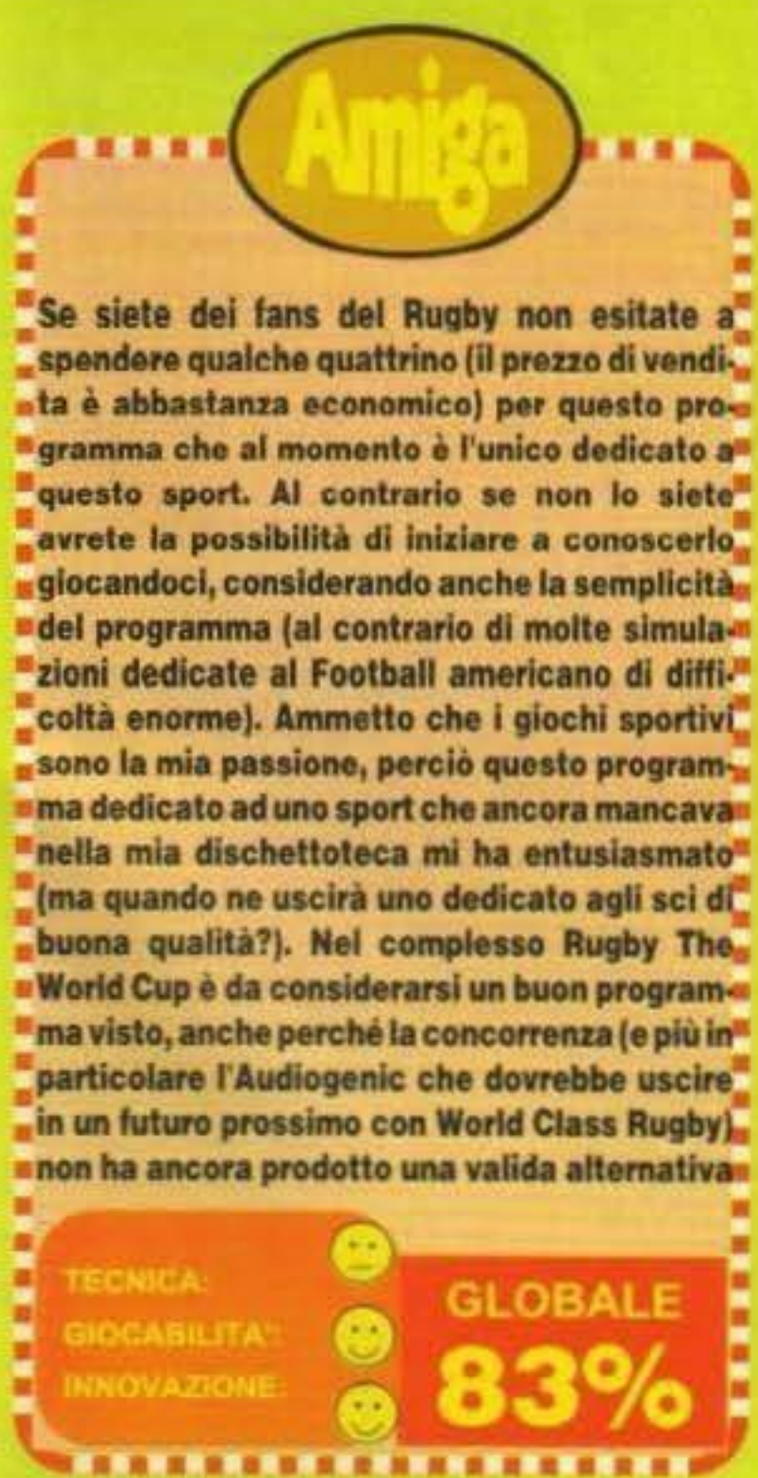


RUGBY The World Cup

Mi hanno detto che la Anco ha presentato un nuovo gioco sul Rugby ispirato all'incredibile Kick-Off? No!!! Rugby The World Cup è un prodotto della Domark su uno sport ancora assente nel Software mondiale, le apparenze a volte ingannano...

Il Rugby ha origini inglesi: si narra infatti, che un certo William Webb Ellis (ma non poteva chiamarsi più semplicemente John Smith) attorno al 1820, mentre giocava una partita a calcio, raccolse la palla con le mani e corse via. A quel tempo il soccer contava numerose versioni e la variante di Ellis fu chiamata "Calcio di Rugby" (nel senso che se riuscivano a mettere le mani su questo fenomeno da circo che è scappato con la palla in braccio gli davano un bel calcio proprio nel... Rugby! NdMax). Il gioco si diffuse poi rapidamente sia in Inghilterra che nelle numerose colonie che questa nazione poteva contare: Nuova Zelanda, Australia, Sud Africa, ecc.. Definito il terzo evento mondiale dopo Olimpiadi e Mondiali di Calcio (secondo me anche dopo il Grand Prix d'Amerique di Trotto) la Coppa del Mondo di Rugby consiste di 32 incontri in 19 stadi di 5 nazioni ospitanti. In Italia questo sport non riscuote molti consensi, ma tra i nostri lettori qualche fans del neo Campione del Mondo australiano David Campese o altri (scusate ma la mia cultura rugbistica non mi permette di spaziare con molte citazioni) starà sicuramente sbavando dal desiderio di giocare a questa simulazione. La formula di Rugby The World Cup è abbastanza semplice: sedici squadre partecipanti suddivise equamente in quattro gironi; le prime due di ogni girone si qualificano per i quarti ed in seguito sfide ad eliminazione diretta fino ad arrivare alla squadra vincitrice. Esiste anche la possibilità di allenarsi con una partita amichevole, ma la cosa che più di ogni altra mi ha galvanizzato è la sfida con un amico: le mischie sono davvero avvincenti (smanettando disperatamente come ai vecchi tempi del mitico coin-up Hyper Olimpics) e quando si segna una meta (4 punti), cosa non facile se le squadre si equivalgono, la soddisfazione è davvero grande. A questo punto avremo la possibilità di incrementare il nostro score di altri due punti grazie al calcio di trasformazione che è proposto in 3 dimensioni di buona grafica. Il gioco rispecchia molto lo stile Kick-OFF (sembra una perfetta copia) con vista dall'alto e giocatori molto piccoli. La grafica è soddisfacente: il campo, i giocatori, la parte in 3 dimensioni già nominata sopra e le immagini digitalizzate che esaltano o sottolineano negativamente le imprese della propria squadra sono tutti curati nei minimi dettagli. In effetti la Domark poteva fare qualcosa in più (come siamo esigenti... ma quando bisogna spendere...) considerando le capacità dell'Amiga: gli schemi di gioco sono assenti, durante l'azione si corre solamente senza una vera tattica; il programma è totalmente privo di un aspetto manageriale (perché???); infine il livello di difficoltà del computer è scadente (sembra di giocare con squadre di serie C). Ma anche così non è affato male.

Jolly



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE CLUB ITALIA

Il primo club di Software per C64 / Amiga / MS DOS

ISCRIZIONE GRATUITA

Software originale con sconti dal 15 al 50 % sul listino!!!

Richiedete telefonicamente le modalità di iscrizione

tel. 050/45178

HALLOWEEN

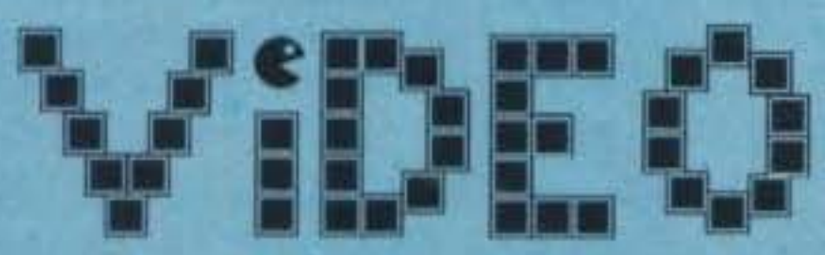
Giocattoli Via Gallucci, 16 - MODENA Tel. e Fax 059-24.27.27

Vendita al minuto/corrispondenza di console e Videogiochi

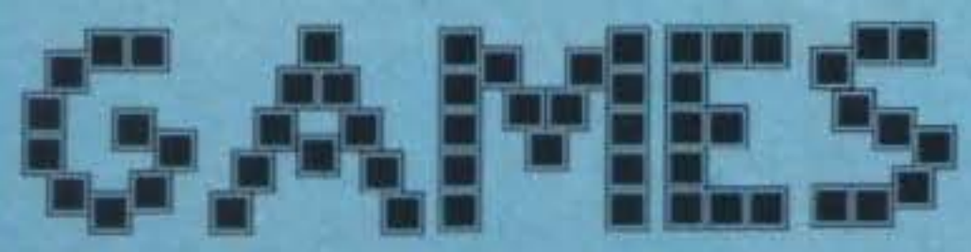
★ *SPECIALE NATALE* ★

NINTENDO SUPERFAMICON	L. 650.000	(alimentatore e zioypad)
NINTENDO ACTION SET	L. 250.000	(zapper e 2 videogiochi)
NINTENDO GAME BOY	L. 150.000	(cuffie e videogioco)
PC ENGINE "NEC"	L. 320.000	(simpatico omaggio)
SEGA MEGA DRIVE (ITALY)	L. 350.000	(1 control pad e Altred Beast)
SEGA MASTER SISTEM	L. 250.000	zaino + Light Phaser)
SEGA GAME GEAR	L. 310.000	(batterie + videogioco)

Videogiochi a partire da L. 45.000 Tutti i prezzi sono IVATI.



Videogiochi originali per
AMSTRAD - ATARI - AMIGA - C64 - SEGA - - NINTENDO - GAMEBOY - LYNX - IBM



ARRIVI SETTIMANALI

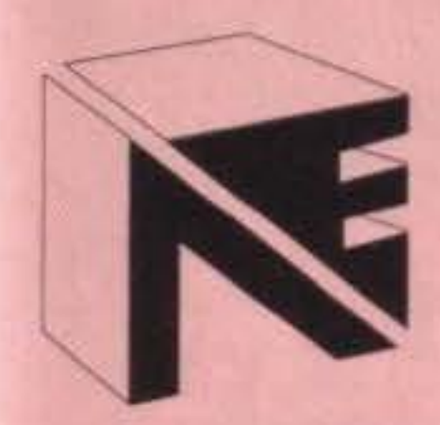
MOUSE - CLOCHE - SIMULATORI DI VOLO - PENNE OTTICHE - DRIVER - FLOPPY DISK- STAMPANTI- MODULATORI - ESPANSIONI - SCHEDE GRAFICHE -INTERFACCE MIDI - DIGITALIZZATORI AUDIO/ VIDEO - MONITORS - CAVETTERIA - ACCESSORI - *OLTRE 100 MODELLI DI JOYSTICK*

VIDEO GAMES

SASSARI - Via dei Mille n° 15/17 Tel. 079/234724 - Fax 079/230060 - P.zza Azuni n° 12

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

NUOVO CATALOGO PC-MS-DOS & COMPATIBILI/NOVEMBRE 1991

ATTENZIONE!!! TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA!!!

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24/11

TUTTI GLI ACCESSORI CHE DESIDERI PER IL TUO PERSONAL

SOFTWARE NOVITA' VASTO ASSORTIMENTO

OFFERTE STAMPANTI

PPC 001 stampante Mannesmann MT-81 (9 aghi 120 cps.)	L.	299.000
PPC 002 stampante Commodore MPS 1230 (9 aghi 120 cps.)	L.	299.000
PPC 003 stampante Commodore MPS 1270 (Inkjet, silenziosissima)	L.	299.000
PPC 004 stampante STAR LC-20 "Super" (9 aghi alta Qualità)	L.	360.000
PPC 005 stampante STAR LC-200 colori (9 aghi alta Qualità)	L.	499.000
PPC 006 stampante CITIZEN 124D (straordinaria 24 aghi)	L.	599.000
PPC 007 stampante STAR LC-24/200 (24 aghi multifonts)	L.	699.000
PPC 008 stampante STAR LC-24/200 colori (24 aghi a colori new!)	L.	790.000
PPC 009 stampante NEC P20 Plus (24 aghi alta Qualità)	L.	690.000
PPC 010 stampante NEC P30 Plus (24 aghi 132 colonne)	L.	890.000
PPC 011 stampante NEC P60 Plus (24 aghi 360x360 punti)	L.	1.100.000
PPC 012 stampante NEC P70 Plus (come sopra ma 132 col.)	L.	1.350.000
PPC 013 kit colore per trasformare NECX P60 &P70 a colori	L.	265.000
PPC 014 stampante laser varie marche come Star, HP, Epson da	L.	1.950.000

NOVITA' SCHEDA TELEVIDEO PC
Offerta L.249.000

RICHIEDI IL CATALOGO

TUTTI I MARCHI CITATI SONO PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

SCHEDA MUSICALE PER PC

SOUND BLASTER
L. 289.000

SOUND BLASTER PROFESSIONAL
L. 489.000

QUANDO OLTRE AL PREZZO C'È LA QUALITA' & L'ASSISTENZA

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI ACCESSORI PER IL TUO COMPUTER

PAGAMENTI PERSONALIZZATI RATEALI
SENZA CAMBIALI
FINO A 3 ANNI

SU TUTTI I COMPUTER AMSTRAD SCONTO 10%

RIVENDITORE AUTORIZZATO

IBM® AMSTRAD

RIVENDITORE AUTORIZZATO

OFFERTA SPECIALE NATALE '91

PS1 HD 40MB + VIDEO VGC A COLORI
L.2.500.000

PORTATIBLE NOTEBOOK 386 HARDISK 40MB
L.3.500.000

ATTENZIONE!

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!
La NEWEL è una società specializzata che opera nel settore da oltre 10 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrirvi il computer che si addice di più alle vostre esigenze.
Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & sofware. Pensaci prima di comprare un computer!

OFFERTA!
MONITOR MULTISCAN COLORI VGA 1024 x 768
L. 599.000

RAM MODULI SIMM 1MB
L.99.000 cad.

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY 1 MB CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD	2MB CONF DA 10 PZ	L2.000 CAD.
SONY 1 MB CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.	2MB CONF DA 50 PZ	L1.500 CAD.
SONY 1 MB CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.	2MB CONF DA 100 PZ	L1.400 CAD.
	2MB CONF DA 200 PZ	L1.300 CAD.

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US Gold per PC L. 69.900

THE TERMINATOR

Dentro un metro e novantacinque di muscoli poderosi e pulsanti si cela una struttura robotica virtualmente indistruttibile e programmata per uccidere. Dentro, invece, un metro e ottanta di guerriero cittadino pulsa un cuore coraggioso e tanta determinazione di salvare il futuro di L.A. Ebbene, da che parte state?

Per chi non lo sapesse, sembra che il buon Arnie Schwarzie sia alto la bellezza di 195 cm (da cui la prima cifra che v'ho dato), ma nella mia base dati organica è impossibile reperire la statura di Michael Biehn (che nel film interpreta Kyle Reese), per cui vi ho sparato una cifra che sembra più o meno giusta. Ma non vi sembra che stia correndo un po' troppo? Voglio dire: dopotutto alcuno di voi potrebbe non sapere di che diamine stia parlando; mo' ve lo spiego. Come brillantemente è arguibile dal titolo del gioco, siamo in presenza di un videogioco tratto dal film quasi omonimo (i programmatori hanno aggiunto l'articolo), in cui si prospettava un futuro dominato da macchine: il re era una gigantesca betoniera piena di rifiuti e i macinacaffé da polso ne formavano il seguito. La stirpe degli uomini svolgeva in quest'allegro scenario il ruolo di piccoli scarafaggi che in qualche modo erano riusciti a sopravvivere alla metallica supremazia. Uno di loro, John Connor, sarebbe diventato l'organizzatore di un movimento di resistenza che avrebbe avuto grande successo... non avete notato l'uso del condizionale? Le macchine, infatti, non erano poi così stupide, come il nostro Picci sa benissimo che due più due non fa ventidue, allo stesso modo ebbero così la brillante idea di uccidere la madre di John Connor prima ancora che costui potesse nascere. Naturalmente occorreva una macchina del tempo, ma allora le macchine del tempo si trovavano perfino in drogheria (drogheria meccanica, naturalmente), per cui l'idea sembrava autentico sforzo liquido. L'unico problema, trascurabile, era costruire un superassassino cibernetico cui affidare l'incarico, problema che è stato presto risolto usando un robot invulnerabile carrozzato da uomo muscoloso, e ormai avrete capito che nel film lo interpreta Schwarzie.

Ma gli uomini non giocavano a briscola: una volta saputo il piano, scelsero col sistema della "proposta che non si può rifiutare" un cosiddetto volontario da spedire nel passato. La vittima era nomata Kyle Reese (interpretato, come già sapete, da Mike Biehn) un modesto ma coraggioso guerriero urbano. La sua missione era di proteggere Sarah Connor (la futura e ignara madre di John Connor) e di liquidare il Terminator.

E ora sapete tutto: applausi, e via con la recensione.

Nel gioco come nel film si decide il futuro di L.A. incarnato in John Connor.

Una prima peculiarità è che potete giocare sia come Arnie sia come Reese, ottenendo così due diverse prospettive della storia, ma la vera novità che il gioco vi offre è l'immersione in un mondo virtuale.

In altri termini, vi troverete nel bel mezzo di una ricostruzione digitale di L.A., sapendo che da qualche parte si trova il vostro rivale e da qualche altra Sarah Connor. Questo mondo "funziona" indipendentemente da voi e dalle vostre azioni, e voi dovete portare avanti la vostra missione sfruttando le risorse che questo mondo vi offre. Come risorse intendo negozi, che sono divisi in sei categorie: banche, droghieri, armaioli, ospedali, poligoni, articoli sportivi. Gli ospedali servono per curare le ferite ricevute negli scontri a fuoco o durante una guida un po' troppo spericolata, mentre i poligoni di tiro servono per affinare la vostra mira, e assegnano una valutazione dopo ogni sessione. Nelle banche si può tentare di sgraffignar soldi, che possono essere usate per acquisti "legali" nei negozi, oppure potete tentare di rubare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ciò che realmente vi interessa. Attenzione, però: non tutto ciò che si vende è utile, e soprattutto i negozi razziati chiuderanno, chiamando anche la pula affinché si prenda plumbea cura di voi.
In giro per la città troverete un bel po' di auto sgraffignabili, con cui potrete muovervi più velocemente che a piedi.
Possono avere il cambio manuale o automatico (e si guidano diversamente), spaziando dall'utilitaria al camioncino; la velocità massima è pero 66 miglia orarie per tutte.
In ogni momento durante il gioco potrete consultare l'elenco telefonico, con gli annunci pubblicitari dei negozi nella vostra zona e relativa locazione; potrete esaminare due mappe, una globale e una locale, e accedere ad uno schermo illustrante il vostro stato di salute con relativo bisogno di cure.
Chiude la rassegna l'interessante possibilità di giocare in due contemporaneamente via cavo, in cui ognuno interpreta un personaggio diverso. Ma quasi dimenticavo: e Sarah Connor? Solo Kyle Reese ha la possibilità di trattare con lei (c'è un apposito menu di azioni) per portarla in salvo, mentre Arnie deve solo farla secca, ma ha in più alcune piccole particolarità tutte da cyborg.
The Terminator funziona in EGA e VGA, richiede 640K e ardisco (spero che il mio neologismo vi piaccia), supporta due schede sonore, prevede il pilotaggio della memoria espansa (se l'avete), ed è pilotabile anche col joystick; niente mouse.

W.B.

Una prima impressione è di una somiglianza abbastanza spinta a livello concettuale con "Vette!", che vi offriva un vasto scenario animato di L.A. con sezione di guida e un avversario in giro. Ma Terminator è qualcosa in più: c'è una storia dietro, e un'idea per convertire un film assolutamente originale. L'idea di giocare in due contemporaneamente via cavo è davvero ottima, per chi può; il sonoro digitalizzato (l'ottimo sistema RealSound della Access) è buono.
Il gioco non è però esente da punti deboli: in particolare è permeato da lentezza tanto nell'azione quanto nella grafica. In particolar modo la grafica gioca strani scherzi: tutto il programma è in VGA tranne il gioco vero e proprio, che sfoggia una non esaltante grafica EGA. Ma soprattutto si sente una certa costrizione quando ci si muove, nel senso che la risposta ai comandi non è molto soddisfacente: in particolar modo la guida in macchina è deludente, anche se questo gioco non ha pretese di simulazione in tal senso. A parte questo, non si può parlare di vera interazione con il mondo, e ciò è un vero peccato, in quanto è un gioco che merita almeno di essere visto, proprio perché è così "fuoriserie".

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prima gli unici ..... Ora i primi anche con il PC-Engine Duo e il MEGA CD

MEGA · CD

PC ENGINE DUO

SUPER FAMICOM NEO · GEO MEGADRIVE PC - ENGINE

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel / Fax: 0332 - 970189

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

SUPER FAMICOM		MEGADRIVE		PC-ENGINE		GAME GEAR		GAME BOY	
Joe & Mac	Lire: 139.000	Woodstock Mega CD	Lire: 120.000	Super Schwarzchild CD	Lire: 120.000	Donald Duck Lucky Time	Lire: 57.000	Saga II	Lire: 56.000
Castelvania	Lire: 138.000	I love Donald Duck	Lire: 70.000	Ran ma 1/2 CD	Lire: 105.000	Aleste	Lire: 70.000	Rockman World II	Lire: 52.000
Super Formation Soccer	Lire: 126.000	Earnest Evans Mega CD	Lire: 109.000	Doraemon Arabian Night	Lire: 69.000	Ariel	Lire: 67.000	Gambare Goemon	Lire: 56.000
Super Chinese World	Lire: 143.000	Sol - Fesce Mega CD	Lire: 100.000	Nekketsu Soccer CD	Lire: 89.000	Sonic the Hedgehog	Lire: 57.000	Dodge Boy	Lire: 50.000
F1 Exhaust Heat	Lire: 140.000	Golden Axe II	Lire: 89.000	Browning CD	Lire: 107.000	Heavy Weight Champ	Lire: 62.000	SD Gundam Sengokuden	Lire: 70.000
Dungeon Master	Lire: 160.000	Felane Mega CD	Lire: 110.000	Dragon Sauber	Lire: 104.000	Space Harrier	Lire: 56.000	Sagaya	Lire: 52.000
Thunder Spirits	Lire: 140.000	Dahna	Lire: 130.000	Bubblegum Crash	Lire: 110.000			Ultraman	Lire: 61.000
Super Ghouls'n Ghost III	Lire: 159.000	F1 Circus	Lire: 110.000	Niko Niko Puti	Lire: 100.000			Highpar Boy	Lire: 57.000
Super Pro-Wrestling	Lire: 139.000	Task Force Harrier EX	Lire: 125.000	Ballade	Lire: 105.000			Chibimaruko II World DX	Lire: 56.000
Dimension Force	Lire: 139.000	F1 Grand Prix Nakajima	Lire: 115.000	Taheiki	Lire: 105.000				
Chibimaruko 365 days	Lire: 144.000	Exil	Lire: 130.000	IQ Panic CD	Lire: 150.000				
Lemmings	Lire: 139.000	Toraida	Lire: 130.000	Monster Pro-Wrestle	Lire: 105.000				
Otoiso	Lire: 139.000	Undead Line	Lire: 129.000	Super CD Raisenyaku	Lire: 120.000				

NEO GEO: News!!..... Telefonare
MEGA CD: Disponibile!..... Telefonare

SUPER CD-ROM SYSTEM II - COREGRAFX II

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica - Prodotti originali importati da Giappone & America

A DICEMBRE APERTO LA DOMENICA

TECNOBIT
HARDWARE & SOFTWARE
Via PLATEJA 68/D
74100 - TARANTO
TEL/FAX: 099.314214

FANTASTICHE NOVITA' PER TUTTE LE CONSOLE:

SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR
NINTENDO SUPERFAMICOM
GAMEBOY
SNK NEO GEO
NEC PC ENGINE
ATARI LINX

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI !!
IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE !!

ECCEZIONALE OFFERTA PC:

80286 16/21Mhz-1 MEGA RAM
HARD DISK 40MB - 2 DRIVE
SCHEDA VGA - MONITOR
MONOCROMATICO
a £. 1.699.000

TUTTE LE ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE ORIGINALI x AMIGA & PC.
AMIGA 500 GARANZIA ITALIANA a £. 699.000.
COMMODORE CD-TV a £. 1.249.000.
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA.
CONSEGNA IN 24/36 ORE.

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIETE QUI PER DIVERTIRVI? VI ACCOMPAGNO...NE AVEVO GIUSTO VOGLIA....

DI CERTO : Dr. SOFT & Mr. HARD

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n. 24 (Parallela Viale Libia) - ROMA
Tel. 06/8389183 - prenderà il 06/86203556

... PER IL TUO DIVERTIMENTO È IL POSTO GIUSTO!!!

SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES & ACCESSORI

VIDEOGAMES ORIGINALI PER: COMMODORE 64 AMIGA ATARI PC COMPATIBILI NINTENDO ECC...
JOYSTICK MOUSE CAVETTERIA DISCHI ECC... ECC...
ACCORRETE... VI ASPETTIAMO!!!

SOFT

COLLEGAMENTO "MODEM" SU MIRAGE BBS - TEL. 06/9107872

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

TecnoShop

Non cercare altrove!!! Anche a Napoli puoi trovare i prezzi migliori d'Italia in un catalogo completo di ogni accessorio per la gamma COMMODORE!!!
Vuoi un esempio?

Amiga 500 (Commodore Italia) Appetizer	L.	649.000
Commodore 64 New + registratore + 2 joy+omaggio	L.	269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L.	1.169.000
Penna ottica per Amiga	L.	29.000
Boot-selector per Amiga	L.	19.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	L.	119.000
Action Replay II per Amiga 500	L.	169.000
Mouse Selector	L.	29.000
Interfaccia 4 Joy per giochi (calcio, pallavolo ecc.)	L.	29.000
Tutti i joistick Quickjoy in mega offerta speciale		
VIDEON 3.0 + Photon Paint 2.0 italiano	L.	565.000
Mouse - Pad antistatico	L.	12.000
Porta mouse da applicare al tuo computer	L.	5.000
Espansione 512K senza clock	L.	79.000
Dischetti marcati T/S 100% error-free da 3.5" 2DD compresi di etichette (min. 100 pezzi)	L.	750
Contenitori Posso 3,5 150 posti a cassetto	L.	35.000
Contenitori trasparenti 80 posti + chiave	L.	18.500
Linea Golden Image		
Drive Golden Image con track-display ,Genlock Roggen+mixer video	L.	385.000
Scheda televideo per Amiga	L.	160.000
Doppio joy-pad a infrarossi per Amiga-Sega-Nintendo	L.	85.000
Penna-mouse	L.	160.000
Espansione 550KB Amiga+clock+diskconnect	L.	85.000
Espansione 2 MB per Amiga 2000	L.	380.000
Inoltre:		
Etichette per dischi 3,5 colorate	L.	50
TrackBallo per Amiga e PC		in offerta
Mouse per Amiga, Atari, C64	L.	40.000
Videocassette VHS E 120 di nota marca (sconti su quantitativi)	L.	5.000

Disponibili tutti gli accessori per il Commodore 64, Amiga e PC
Disponibile tutta la cavetteria per i vostri computer, nastri per stampante ecc.
Assistenza tecnica per tutti i computer
Consulenze specializzate per DTV (titolazioni, produzioni e post-produzioni)

Tutti i nostri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per corrispondenza in tutta Italia.
Gli ordini vengono evasi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine.
Sconti e trattamenti particolari per i rivenditori.Aperti tutti i giorni tranne il lunedì mattina.

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 - Fax - 081/5743260

CARTOLERIA PORTANOVA

VIDEOGAMES & HOME COMPUTERS

Via Portanova 18/a - Bologna
✆ (051)22.67.55

SOFTEL DISTRIBUZIONE

ATARI
COMMODORE 64
LEADER DISTRIBUZIONE
SOFT center
Nintendo
AMIGA
SEGA
GAMEBOY
C.T.O.
Commodore
SUPER FAMICON
COMPATIBILI IBM
soundware
GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE

Una vastissima scelta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

System 3 per Amiga L. 49.900

Avete mai visto una cosa pelosa con dentro due occhi che ballonzola in giro sputando peli? A parte i Gremlins (quando sono buoni), Chewbacca e Giancarlo, naturalmente.

FUZZBALL

Partiamo con l'arduo compito di spiegare, signori miei, le caratteristiche di un Fuzzball; parleremo delle origini, dello sviluppo, delle dimensioni, dell'aspetto e dello stile di vita di questa creatura. I Fuzzball sembrano provenire da un altro sistema stellare, che abbiamo denominato System 3. La loro esistenza sul pianeta d'origine può essere paragonata a quella delle nostre lontre: dovevano procurarsi il cibo sottraendolo a forme di vita più forti, con l'astuzia e la velocità o con sporadiche azioni aggressive. Come siano arrivati da noi è un mistero; alcune ipotesi sono state avanzate, la più verosimile delle quali sostiene che una forza di repulsione propria del System 3, denominata dagli esperti forza Cale, ce li abbia spediti. Il mezzo di spedizione ci è ancora sconosciuto, anche se pare che i primi siano arrivati camuffati da busta spedita a mezzo espresso in tutte le redazioni del pianeta. Di qui ad avere una rapida espansione di queste creature il passo è stato breve: la loro simpatia e la sfida che rappresentano hanno contagiato più o meno tutti gli appassionati del genere. Le dimensioni dei soggetti sono minime: il loro diametro non supera i due centimetri, e il loro aspetto è quello di piccole palle sferoidi munite di due occhi, capaci di muoversi a destra e sinistra, saltare e cambiare direzione improvvisamente, anche a mezz'aria. Il loro habitat naturale sul nostro pianeta sembra possedere peculiari proprietà riconducibili secondo i nostri cari colleghi a quelle di un portale dimensionale: infatti nelle contenute misure di cm. 9,2x8,9x0,3 si possono trovare fino a cinquanta scene di vita di Fuzzball, con la quotidiana lotta per procurarsi il cibo contro gelatine, torbali (specie di Fuzzball munito di corna), cubi rotanti, api, pipistrelli, e altre varie forme di vita ostile, assieme a un indefinito numero di stanze segrete piene di delizie per l'esistenza di queste piccole e villose creature. No! Non sono rondini Giancarlo, rimetti via il lanciafiamme, e poi... non vedi come ti assomigliano? Per poter esplorare tutte le stanze dovrete aiutare questi esserini a consumare tutto il cibo presente in ognuna di esse, evitando accuratamente i nemici invincibili e distruggendo invece quelli suscettibili alle munizioni di pelo dei Fuzzball; ricordate però che questi ultimi avversari, appena colpiti, diverranno delle palline peloso rimbalzanti e starà a voi spingerle via dallo schermo prima che si riprendano dallo shock, diventando molto più letali. Signori un'ultimo consiglio prima di chiudere la conferenza: cercate di avere un epilady sottomano, altrimenti saranno peli vostri...

Alex.

Fuzzball è un platform diverso dagli altri, sembra piuttosto uno di quei coin op davanti ai quali stai delle ore cercando di finire (o i soldi o il gioco), come i leggendari Bubble Bobble o il nuovo Rodland. Solo che non è un coin op e nemmeno una conversione, e bisogna dar credito alla System 3 di aver avuto un'ottima idea. La grafica non è ne troppo rotonda e caruccia (come in Rodland) ne troppo seria, ma una via di mezzo. Il gioco è molto avvincente e la difficoltà sembra calibrata abbastanza bene. Un'idea estremamente vecchia (quella dei platform) rivisitata e ringiovanita in maniera ottima. Ayeah.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 86%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Presenta:

Franco Girardelli HOCKEY

1 Mb

AMIGA

Si cercano agenti per zone libere

E' più veloce di qualsiasi altra **SIMULAZIONE SPORTIVA!!!!!!** Per vincere dovrai ricorrere a tutte le tue risorse in fatto di **ABILITA' e RIFLESSI.** Le stesse doti che hanno fatto di **FRANCO GIRARDELLI** uno dei più grandi atleti dell'**HOCKEY** Europeo.

AUREA DISTRIBUZIONE - Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel. 030 / 2400560 - Fax 035 / 236301

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Talent Scout

Vi confesso che nemmeno io pensavo di tornare a parlare di questa nostra iniziativa così presto, eppure il materiale interessante è già iniziato ad arrivare in modo talmente tempestivo da permettermi d'occuparmene nuovamente su questo stesso numero... Cos'altro posso aggiungere? Bene, che siamo tutti quanti molto soddisfatti di questo risultato, e che speriamo di poter rendere questa rubrica qualche cosa di stabile (e possibilmente senza nemmeno sottrarre una pagina alla posta!), per fare questo abbiamo come sempre bisogno di tutta la vostra collaborazione...

Cominciamo nuovamente con un gioco del quale vi ho già parlato il mese scorso, si tratta di quel MADDY SEASON che adesso ho potuto personalmente giocare. Vi dico subito di poter pienamente confermare tutte quelle impressioni, decisamente positive, che avevo già espresso sulle foto, il gioco è tecnicamente realizzato in modo estremamente convincente da gente che dimostra di sapere quello che fa (ed è sufficiente dare un'occhiata alla comparsa del logo Proxima Design per rendersene conto...). Ci sono i 50 quadri al secondo, i 48 colori sullo schermo, le scenette d'introduzione animate per ogni stagione, i 50 nemici differenti... Ma la cosa se vogliamo ancora più importante è un'ottima giocabilità che riesce a combinare perfettamente un'azione frenetica ad una notevole componente strategica, indispensabile per riuscire ad unire i quattro pezzi base e passare così di livello. Prima di passare al secondo gioco una notizia dell'ultimo secondo: ho sentito il product manager di un'importante casa italiana e sembra proprio che il gioco potrebbe essere presto pubblicato...

DOGGY è invece il nome di un nuovo progetto inviatomi da Fabio Capone, ho potuto dare un'occhiata alla discreta introduzione animata, agli sprite e al gioco stesso, ancora ad un primissimo livello di sviluppo. Il protagonista è un simpatico cagnolino (anche se qui s'è innescata un'accesa disputa redazionale di natura zoofila al riguardo, di sicuro comunque non è una rondine come sosteneva Giancarlo!) che dovrà salvare una dolce fanciulla immancabilmente finita fra le grinfie di un molesto rapitore. A prima vista può per certi versi ricordare Lupo Alberto, siccome di più non ho potuto vedere, devo necessariamente finire qui... Driiin... suonano alla porta... "E' la redazione di TGM?". "No, quella di ZZAP!" (disse JH)... "No, quella di Consolemania" (disse Alex)... "Sì, è la redazione di TGM, dimmi pure..." (disse Max). "Ho letto del Talent Scout e vorrei lasciare questo pacchetto...". "Certamente, cosa riguarda...", ma ormai era troppo tardi. Il misterioso lettore era già scomparso all'interno dell'ascensore (cosa oltretutto per nulla facile, è così difficile trovarne uno libero e sono di una tale lentezza che dovremmo metterci un Mac per correggerci i testi... Sarebbe tutto tempo risparmiato!). Diamo quindi un'occhiata a cosa conteneva la busta: all'interno ci sono due dischetti, entrambi riportano la scritta "Ultimate Fighter II", carico il primo dischetto e compare una prima schermata ben digitalizzate dell'artefice del gioco, si chiama Mauro Polo che ci spiega subito il suo progetto. Dopo aver a lungo giocato con Street Fighter II gli è saltate in mente l'idea (piuttosto impegnativa devo dire) di realizzarne una conversione quanto più fedele possibile. Ci parla anche che avrebbe bisogno di qualche aiuto, ma che comunque qualche cosa di buono è già riuscito a metterla insieme da solo... Vi confesso che a questo punto la curiosità era grossa,

Street Fighter II non è mica Pac Man, e quindi non sapevo fino a che punto potesse parlare sul serio. Una volta caricato il demo ho provato una prima impressione epidermica (che generalmente è la più importante) decisamente confortante , le dimensioni dei personaggi sono realmente impressionanti (guardate pure le foto, purtroppo sono di pessima fattura, ma non abbiamo trovato la pausa e così per non farle venire mosse abbiamo dovuto ridurre drasticamente il tempo d'esposizione), le animazioni delle varie mosse anche loro d'ottimo livello e il tutto ci sembra estremamente giocabile... Mancano ancora i fondali, l'interazione con l'avversario, il sonoro e molto altro ancora, ma quel poco che gira è d'indubbio valore: se pensate che i protagonisti sono più grandi e meglio animati degli sprite di Final Fight la cosa dovrebbe farvi riflettere... Per il momento non so cos'altro aggiungere, terrò presente il tuo nominativo e ne parlerò in giro, spero proprio che un giorno o l'altro busserai nuovamente alla nostra porta con una versione aggiornata, secondo noi hai fra le mani qualche cosa di forte! **RICKI**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BABY JO 2

Il super eroe che tutti aspettavano !!!

in

"GOING HOME"

UN'ESPLOSIONE DI AZIONE, UMORISMO E... ARCADE !!

DISPONIBILE PER
AMIGA - PC - AMSTRAD

Distribuito in esclusiva da SOFTEL s.a.s. - Via A.Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Te

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL, Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Scommetto che anche voi sarete subito corsi alle pagine della Posta del numero scorso, per vedere se effettivamente avessero ripreso la loro consueta colorazione dopo la parentesi sbiancata di due mesi fa, fortunatamente era tutto ok... Speriamo quindi che allo stesso modo queste ultime pagine non presentino nuove sorprese cromatiche, non si sa mai!
Nel frattempo avrete già notato la presenza anche in questo numero della parentesi dedicata al Talent Scout e di conseguenza la Posta dovrà nuovamente accontentarsi di sole 3 pagine, che comunque grazie ai consueti caratteri infinitesimali consentono la trattazione di molteplici argomenti (oltre che un cospicuo guadagno in base ad un recente accordo con l'associazione degli ottico-optometristi italiani!).
Detto questo non posso che rivolgervi personalmente i miei migliori auguri di Buon Natale e di un affascinante 1992 all'insegna del divertimento, delle sorprese, delle novità e di tutte le sconcertanti vicende che salteranno mensilmente fuori all'interno di questa rubrica... Scrivete.

DISCUTIAMONE INSIEME...

Prima di partire con le vostre lettere c'è un importante intervento del nostro amato (adesso puoi pure riporla quella baionetta!) caporedattore che vuole dirci qualcosa...
Scusate l'intrusione, sarò breve... (le ultime parole famose).
Il motivo che mi ha spinto a interpellare direttamente tutti voi lettori è di sapere cosa effettivamente ne pensiate riguardo la tempestività delle recensioni. Cercherò di essere più chiaro. La nostra è sostanzialmente una rivista d'informazione e come tale, per quanto settoriale, deve occuparsi d'attualità. E attualità in un campo come questo significa principalmente recensioni e preview, tralasciando le seconde, che per via della loro funzione specifica non sono soggette a particolari osservazioni, è sulle recensioni che vorrei porre l'attenzione. Premetto infatti che TGM si rivolge ad un pubblico per certi versi abbastanza disomogeneo, nel senso che si spazia dal lettore superinformato, che compra decine di riviste ogni mese (italiane e non), e sa tutto di tutto, a quello meno 'all'avanguardia' che si limita a voler conoscere i titoli più interessanti del momento; è comunque indubbio che l'utilità principale di una recensione è quella di fornire informazioni inerenti ad un gioco che possibilmente si possa trovare nei negozi. Teoricamente la recensione dovrebbe quindi essere contemporanea all'uscita del prodotto, cosa che però non solo non è sempre possibile, ma provoca anche qualche problema. Ammettiamo infatti che un gioco arrivi il giorno dopo la chiusura del numero, quel numero sarà effettivamente in edicola venti giorni dopo, il gioco slitterà al mese successivo e quindi voi tutti leggerete quella recensione con quasi due mesi di ritardo... Ecco perché è inevitabile cercare di stringere i tempi, facendo anche affidamento sugli svariati contatti (italiani e esteri) messi in piedi in tutti questi anni, tutto questo per riuscire ad avere il materiale in anteprima. Proseguendo nel discorso non si può nemmeno ignorare la presenza sul mercato di riviste concorrenti, anche loro con le nostre stesse esigenze, esigenze che sono però per certi versi agevolate dalle rispettive testate inglesi, grazie alle quali tradurre recensioni di giochi che non solo non erano usciti quando era stata fatta quella recensione, ma che molto spesso non sono ancora finiti neppure quando ne leggete le recensione in italiano! (Cosa che alla fin fine significa due o perfino tre mesi di distanza dalle recensione originaria all'uscita nei negozi del gioco...). Ma adesso arriviamo al dunque, facendo un esempio specifico che mi auguro chiarificatore: all'inizio del mese eravamo tutti a Roma dove, insieme ad altri prodotti, abbiamo provato una versione quasi definitiva dell'ottimo Warm Up, per versione quasi definitiva intendo dire che mancava l'introduzione, un paio di impercettibili accorgimenti grafici e non c'erano tutti i circuiti, ma per il resto era esattamente quello che troverete all'interno della confezione. Siccome il gioco è previsto per Natale, questo è il numero di Natale, siamo stati convinti di recensire qualche cosa di recensibile e quindi l'abbiamo fatto; questo non vuol dire che sia cosa ottimale recensire i demo (lasciamo perdere Last Battle che è stato un caso isolato con tutt'altre motivazioni), ma se per demo si intende il prodotto quasi finale che manca solo degli ultimissimi e marginali ritocchi allora l'esigenza d'informazione secondo noi giustifica quel paio di recensioni mensili di giochi non ancora ufficialmente disponibili, recensioni che, sempre secondo il nostro parere ed esperienza personale, sono sempre e comunque più attendibili di una traduzione dall'inglese realizzata tre mesi prima che il gioco fosse effettivamente ultimato. Pensateci e fatemi sapere.

PARLARE E' MEGLIO CHE TACERE

(anche se a volte il silenzio vale più di mille parole)
Avrei voluto pubblicare la lettera di Nicola Pedrocco e quella dell'inesauribile Marco Spadini, purtroppo per ragioni di spazio devo rimandare il discorso al mese prossimo. Nel frattempo se avete qualche suggerimento da fare, qualche consiglio, qualche nuova idea o magari anche qualche civile critica, fateceli pure sapere, le discuteremo come sempre assieme. Ho ad esempio notato come la proposta delle stelline per segnalare la difficoltà del gioco abbia riscosso parecchi consensi, se le lettere continueranno ad arrivare sarà una cosa che prenderemo sicuramente in considerazione.

TUTTO IL NUMERO MINUTO PER MINUTO...

SABATO 2: L'intera redazione è ancora in fase di ristoro, sono appena arrivate le nuove riviste e c'è giusto il tempo per tirare il fiato...
DOMENICA 3: Trasferta Romana per incontro Softel, Max sparisce per andare all'Olimpico a vedere Lazio-Juve, rischia la rissa e ritorna miracolosamente in albergo dopo uno spettacolare beat-em-up per la conquista di un taxi.
LUNEDI' 4: Due agende in omaggio che dovevano essere nella stanza dei nostri inviati erano scomparse, scatta la caccia al ladro! (Erano erroneamente finite in quella di due hostess francesi... Stefano e Max rimpiangono a lungo l'improvvisa inversione di stanza, e aver così smarrito... Le due hostess! L'omaggio è stato poi prontamente recuperato).
MARTEDI' 5: Si comincia a strutturare il nuovo TGM, il materiale è troppo, le pagine non bastano, il Signor Ferri barcolla, ma concede otto pagine in più.
MERCOLEDI' 6: E' Natale, ci vorrebbe qualche cosa di veramente speciale, perché non metterci anche un allegato? Il Signor Ferri accusa il duro colpo, prova una vemente reazione, ma finisce per soccombere all'entusiasmo dei tre caporedattori e del direttore esecutivo riuniti in seduta plenaria. Nasce così Christmas Machine.
GIOVEDI' 7: Le pagine adesso ci sono, gli argomenti anche, ma solo ora Max si accorge che il 70% del materiale è disponibile da non più di due giorni e che altro deve ancora arrivare, di recensioni pronte invece neppure l'ombra: ci sono tre giorni per fare il numero! Fortunatamente ci sono anche nuovi redattori a dar manforte.
VENERDI' 8-SABATO 9-DOMENICA 10: clausura totale per Max, Alex e Giancarlo: vivono in redazione, dormono in redazione, mangiano nelle due pizzerie sempre sotto la redazione (tanto che Max verso la fine iniziava ad assumere uno strano colorito verdognolo, ad Alex invece si intravvedeva un guscio sulla schiena... JH l'ha definita 'sindrome da Ninja Turtle'). Alle 2.32 di Domenica Max crolla e torna a casa con il numero per due terzi finito e pronto per l'impaginazione, il mattino dopo alle 9 in punto sarà a Cinisello Balsamo a consegnare il materiale; Alex invece, sempre coadiuvato da Giancarlo (per ZZAP! C'era ancora una settimana di tempo), arriva fino alle 7.15 del mattino, poi s'inabissa sognando Consolemania (teniamo a precisare che gli orari sono quelli effettivi, niente vittimismo).
LUNEDI' 11: Le pagine continuano a non bastare, nuova mozione proposta al Signor Ferri che s'affossa stremato sulla poltrona di pelle umana, anche questa volta l'abbiamo spuntata e così il nuovo TGM avrà un totale di 140 pagine! (Siamo proprio dei bei masochisti!).
MARTEDI' 12: Emblematico aneddoto per testimoniare la lucidità dei nostri paladini. Non si apre

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN TUTTA QUESTA CONFUSIONE
È IL MOMENTO DI COMPIERE

UNA SCELTA LOGICA forniture

PER OTTENERE DA ADESSO
FORNITURE COMPETITIVE

VIA VILLANI 12
50124 FIRENZE ITALY
TEL. 055-223148 • 223155
FAX 055-221645

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza
Per informazioni & ordini telefona allo
(031) 300.174
CATALOGO A COLORI GRATUITO!

HARPOON CHALLENGER PACK
EDIZIONE LIMITATA

Contiene: Harpoon, Battleset #2, Scenario Editor ed il Battle Book
AMIGA™ (1Mb) Lit.159.000
PC IBM™ (5¼") Lit.169.000
(Richiede: 640Kb, Hard

GAMEBOY™

AEROSTAR	54.000
CASTELVANIA II	69.000
CHOPLIFTER II	59.000
DRAGONS LAIR	39.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
GAUNTLET II	59.000
ILLUMINATOR (GIOCA ANCHE AL BUIO)	35.000
MARIO'S MISSION	54.000
MEGAMAN	59.000

MIKE DITKA POWER FOOTBALL
MEGADRIVE™ (8 MEGA) LIT.89.000
PC IBM™ (DUAL/HD) LIT.59.000

MICKEY MOUSE	64.000
NAVY SEALS	59.000
THE PUNISHER	64.000
THE SIMPSONS	TEL
WWF SUPERSTARS	59.900

DAL 15 NOVEMBRE FINO A NATALE IN OGNI SPEDIZIONE TROVI UNA SIMPATICA SORPRESA...
BUON NATALE DA SOFTMAIL!

MEGADRIVE™

HARDBALL (8 MEGA)	70.000
OUTRUN	89.000
BASTAN SAGA II	99.000
STAR CONTROL (8 MEGA)	89.000
TUBMAN	89.000

AMIGA™

ADD. ACTION COMPILATION (CONTIENE: HEROES OF LANCE/HELTRAN/DRAGONS OF FLAME)	79.900
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO)	59.000
AMOS: TUTTA LA SERIE + PD	TEL
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
CRUISE FOR A CORPSE	59.900
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69.900
DOUBLE DOUBLE BILL (CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LUXO'S ROMO SUPI, WINDOS)	59.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS	59.000
HARPOON BATTLESET #3	45.000
HARPOON SCENARIO EDITOR	69.000
KING QUEST V (ITALIANO)	TEL
LAST BATTLE	49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	49.900
MEGA TWINS	29.900
MIDWINTER II	69.900
RISE OF DRAGONS	99.900
ROBOCOP 3	TEL
SEX OLYMPICS (VM18)	55.000
SHADOW SORCERER	59.000
SILENT SERVICE II	79.900
SISTHEMA II (SIMB/TOTOCALCIO)	89.000
SISTHEMA II PLUS (SIMB)	159.000
SPACE ACE II: BORF'S REVENGE	TEL
THE PERFECT GENERAL	89.000
THE SIMPSONS	79.900
TURTLES 2	49.900
ULTIMA VI	TEL
WING COMMANDER	TEL
WWF (WRESTLING)	79.900

CDTV™ TELEFONARE

TEST DRIVE II COLLECTION
CONTIENE: TEST DRIVE II, EUROPEAN CHALLENGE, CALIFORNIA CHALLENGE, MUSCLE CARS, THE SUPERCARS
• AMIGA™ (1MB) LIT. 59.000 •
• PC IBM™ (DUAL) LIT. 59.000 (512KB, CGA/EGA) •

PC IBM™

ADD. COLLECTOR'S EDITION (CONTIENE: POOL OF RAD/CURSE OF AZURE BONDS/SWORD OF SILVER BLADES)	129.000
ADD. SHADOW SORCERER	69.900
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
CRUISE FOR A CORPSE	59.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD)	69.000
F16 FALCON V3	TEL
JOY. VALUE PACK (EDIZIONE LIMITATA) (CONTIENE: JOYSTICK ARCALDO XTRA, SCHEDA 2 PORTE ED 2 SIMULATORI DI VOLO CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0)	150.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD)	89.900
LES MANLEY LOST LANGELES (HD)	69.000
PENTHOUSE 2 (VM 18)	69.000
WING COMMANDER 2 (HD)	79.900
WING COM. 2: SPECIAL OPS	59.000
WING COM. 2: SPEECH PACK	29.000
WINTER CHALLENGE (DUAL)	59.000

SCHEDE MUSICALI DA LIT. 250.000

SISTHEMA TOTOCALCIO	TEL
SORCEROR'S ARRIVANCE (VM 18)	69.000
SUBLOGIC: ULTIMISSIME NOVITÀ GIÀ DISPONIBILI	TEL
THE SIMPSONS	49.900
	49.900
	TEL

HINT BOOKS
F16 FALCON V3 STRATEGY GUIDE, HARPOON STRATEGY, SIM EARTH, ULTIMA (DAL 1° AL 6°), WING COMMANDER I & 2 GUIDE
E TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITÀ

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.
*** GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE ***

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

completamente una portiera della macchina di Stefano perché bloccata da un'altra vettura. "accidenti, datemi una mano che bisogna spingere...", detto questo Alex era già balzato fuori sfoderando il suo urlo di guerra mentre Giancarlo e Max, piuttosto attoniti, si chiedevano come mai, molto più semplicemente, non si accendesse il motore e la si spostasse con quello... Tutto sommato l'hanno messa apposta!

GIOVEDÌ 14: Sempre Steve e Max protagonisti di un altro curioso episodio nella tarda serata, mentre si sono perduti fuori Milano alla ricerca del fotografo. Incalonnati ad un semaforo Stefano sfoderà tutto il suo fascino per chiedere alla macchina di fianco qualche informazione, all'interno ci sono madre e figlia dodicenne che per prima cosa si chiudono dentro e poi fanno finta di niente... sarà per le paurose occhiaie? Boh!

VENERDÌ 15: Il numero è ormai finito, continua a mancare la pasta, ma il resto è già dall'immaginatrice. Proseguono comunque i piccoli screzi fra i tre caporedattori per il possesso del Mac (arcaico simbolo di potere grazie il quale correggere i testi, stampare le bozze...). I tre sono ormai decisamente esauriti, ma non temete, perché per il mese prossimo avranno già sicuramente recuperato.

DOMENICA 17: Superfoto di gruppo al Castello Sforzesco, rischiamo d'essere arrestati per aver calpestato l'erba (ricoperta da un folto strato di rifiuti e siringhe infette), una rondine colpisce Giancarlo in un occhio, Alex calpesta una cacca, Max cerca di arrampicarsi su una grata per una foto molto spettacolare, ma poi rinuncia per timore di precipitare nel fossato degli alligatori. Stefano invece è tutto pimpante e vuole fare la stella cometa di cima ad un albero, fortunatamente desiste... E così siamo arrivati alla fine sono le 18.50, la Juve ha vinto il Derby e io ho quasi finito la pasta... Ciao!

IL DOMANDONE DEL MESE

"Cara redazione di TGM, sono un vostro lettore che ha acquistato da poco il suo primo computer, un Amiga 500, vi scrivo perché ho alcune domande a cui solo voi potete rispondere. Infatti non riesco a far partire il mio computer! Ho collegato tutti i fili come dicono le istruzioni, ma l'Amiga non si accende! E dire che ho premuto tutti e due i tasti del mouse! Ho anche scritto 'Amiga 500' e ho premuto Return, ma niente! Il mio amico Paolo ha anche lui l'Amiga, ma non sa neppure lui come si accende: a lui però glielo accende suo fratello maggiore, che è così antipatico da non volerci mai dire come si fa!

Ho anche un altro problema: ho comprato alcuni giochi, ma anche quelli non partono (li ho caricati sull'Amiga di Paolo, perché la mia non va, lo sapete). Il primo gioco, che si intitola Quartex pre-release, si blocca dopo una domanda, cioè "enter code?". Io ho provato a scrivere il mio nome, ma il gioco non parte! Devo scrivere qualche parola inglese? Aiutatemi! L'altro gioco, invece, è su cartuccia. Il mio negoziante di fiducia dice che è un gioco che non si deve caricare e parte subito: lo conoscerete senz'altro, si chiama Sega Megadrive; in copertina c'è un uomo con mezza faccia di lupo. Se volete vi dico anche la casa di produzione: Altered Beast. Purtroppo non riesco a infilare la cartuccia, mi sapete dire dove va? Il mio paese è molto piccolo e non c'è molta gente che mi possa aiutare. Pensate che nel negozio dove vado io arrivano quasi tutti giochi senza scatola, con le etichette scritte a macchina. L'ultimo che è arrivato si chiama Arkanoid. Da voi è già arrivato? È bello? Se è bello, quando riuscirò ad accendere l'Amiga, lo comprerò. Vi prego pubblicatemi e rispondete alle mie domande, siete gli unici che possono aiutarmi (ma forse le mie domande sono troppo difficili: neppure mio padre, che fa il boscaiolo, è riuscito ad aiutarmi).

PS: Pensate che per usare i giochi sia utile solo il joystick? Io sono molto comodo ad usare le frecce! Speranzoso... Giorgio Moschi

Bel problema il tuo. L'accensione del computer ha sempre rappresentato una delle fasi più difficili, complesse e affascinanti al tempo stesso. Tutto consiste nel capire se a casa tua c'è corrente alternata oppure corrente continua, nel primo caso non devi far altro che collegare tutto e digitare non Amiga 500, ma bensì 005 Agiina (al contrario! È questo il segreto che ti nasconde il fratello del tuo amico!). Se invece la corrente è continua devi in qualche modo renderla alternata, cosa che è purtroppo piuttosto fastidiosa e complicata, visto che devi continuare a infilare e sfilare la spina quindici volte ogni intervallo di tempo calcolato in funzione del rapporto fra il perimetro di camera vostra e l'importo dell'ultima spesa fatta al supermercato, una volta però detratta la radice cubica dei battiti cardiaci totali registrati durante l'ultima interrogazione di matematica. Te l'ho detto, purtroppo il procedimento non è dei più agevoli, ma è l'unico che conosca...

INDY COMPETITION

Pooooole Position! Cari lettori, abbiamo un nuovo recordman. L'incredibile prestazione (garantita dalla fotografia) è stata fornita da Damiano Foresta. I cronometri si sono fermati sui 38.09 a 236.28 Mph (mi dispiace quindi per Mik che è riuscito a strappare "solamente" un 38.84), fra le altre cose il simpatico Damiano si è dimostrato anche un grande fans dei Police, avendo quindi facilmente riconosciuto uno dei quiz musicali proposti due mesi fa (il testo era tratta da Wrapped Around Your Finger). Complimenti! Ma non è stato l'unico a decifrare la provenienza delle due citazioni, altrettanto hanno fatto Pietro Bellotti (mi dispiace, ma niente Amiga 3000 o Carol Alt in regalo, credo proprio che ti dovrai accontentare della semplice citazione) e Fab Iche è l'unico ad aver riconosciuto anche la seconda, voglio comunque lasciare ancora un mese di tempo per vedere se qualche d'un altro ci arriva). Nel frattempo proviamo con quest'altra: "How could you just leave me standing, lonely the world is so cold..."

TOP GAMES

Continua ad aumentare il numero delle vostre classifiche aumentando così anche la sua attendibilità complessiva. Vi ricordo che il primo numero indica la posizione il mese precedente, mentre il secondo le settimane in classifica.

1 KICK OFF 2 (5-3)
2 LOTUS TURBO CHALLENGE (3-3)
3 MONKEY ISLAND (2-3)
4 INDY 500 (6-3)
5 LEMMINGS (1-3)
6 ROBOLAND (N-1)
7 GODS (7-3)
8 TOKI (9-2)
9 CHUCK ROCK (7-3)
10 PLAYER MANAGER (N-1)
11 TURRICAN II (4-3)
12 SUPERCARS II (12-3)
13 PRO TENNIS TOUR II (14-3)
14 THUNDERHAWK (N-1)
15 PRINCE OF PERSIA (10-3)

ELEONORAMANIA

Come vi avevo preannunciato il mese scorso dopo l'ampio spazio dedicatole nel numero estivo, sono cominciate ad arrivare decine di lettere in cui vengono espresse svariate considerazioni sull'intervento dell'ormai popolarissima Eleonora. Purtroppo tutte quelle missive le avevo scordate sopra una terribilissima scrivania che è stata definita come "il Triangolo delle Bermude", qualunque cosa passi di lì... scompare (chiedete pure a Giancarlo). In attesa di recuperare quel materiale posso dirvi che oltre ad una caterva di commenti non troppo edificanti è arrivata anche la lettera di un simpatico lettore che è rimasto infatuato dalla carica dirompente della nostra cara Eleonora... A questo punto non posso far altro che invitarla a scrivere nuovamente, invito che estendo a tutte le altre nostre affezionatissime lettrici, prime fra tutte Laura Innocenti della quale non mi sono affatto dimenticato...

EQUILIBRIO RECENSIVO...

"Cara redazione di TGM e caro Reki,
(se dopo questo non ci pubblichi la lettera...) chi ti scrive è un paio di soci del club 'Amici del PC' che si trova dalle parti di Matera (non specifichiamo il luogo esatto per motivi di spionaggio industriale) (temete che l'infiltrazione di un commando Aroughista possa saccheggiarvi gli hard-disk?). Purtroppo non contiamo molti soci, però tutti leggono TGM e tutti siamo del parere che specialmente in questi ultimi tempi sono stati recensiti pochi (anzi pochissimi) giochi per noi PCisti.

Specialmente se guardiamo la colonna games per Amiga c'è da rimanere scandalizzati e ci rimandano male (sigh...)(decidetevi: o scandalizzati o male!), certo non pretendiamo di confrontarci con il 'grande' home computer che è l'Amiga, però anche il povero PC ha i suoi diritti!

Con questa lettera non vogliamo (si fa per dire)(questa bolata è del mio socio) che si pubblichino esclusivamente giochi per il PC, ma speriamo che qualche d'uno lo più.

Ah, per favore, quando recensite i giochi Amiga o ST, non potreste scrivere se è prevista una versione PC (vi preghiamo!... anzi vi supplichiamo!... attesso basta però, un po' di ritegno ci vuole). Ci affidiamo al vostro buon senso e speriamo che prendiate sul serio questa lettera. Distinti saluti.
Marco e Davide

"Carissima redazione di TGM,
è la prima volta che vi scrivo e spero che non sia anche l'ultima. Io possiedo un Atari 1040 STE dal mese di Dicembre scorso e ho iniziato a comprare la vostra

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rivista da Gennaio conoscendola da ZZAP!. Nel numero di Luglio e Settembre ho trovato molto interessanti le recensioni per Atari. Con frasi innovative del tipo 'è prevista anche la versione Atari', oppure 'dato lo schermo di gioco ristretto, la versione Atari sarà pressoché identica a quella Amiga', siete riusciti a far entrare la recensione di un gioco in meno di quattro righe!!! Vorrei lanciare un appello a tutti gli Ataristi perché si facciano sentire spedendo lettere alla redazione di TGM, anche soltanto per far capire che esistiamo anche noi... A proposito (anche se non c'entra niente), ho trovato molto interessante le 2 foto di Robozone nella preview di qualche numero fa. Sicuramente devono essere state più scure del solito oppure un po' più piccole (che barba, ma il tuo giornalaio non te li ha dati gli occhiali tridimensionali stroboscopici allegati alla rivista? Dovevi vedere che effetto incredibile...). Ritornando al discorso iniziale dovete capire che avrebbe fatto piacere anche a noi vedere una pagina con la recensione di Monkey Island dopo le recensioni per Pc e Amiga. Basterebbe elencarne le differenze, un paio di foto e il globale. Vorrei far poi presente ai signori programmatori che se vorranno avere i nostri soldi dovranno sfruttare al massimo le capacità dell'ST. Ringrazio quindi i Bitmap Bros. perché la loro grafica non è affatto inferiore a quella dell'Amiga...'
Atari Boys that doesn't like Amiga's Power on TGM

Come compare a chiare lettere sulla copertina la nostra rivista è rivolta agli utenti di Amiga, Atari St e PC. Tralasciando per il momento i primi, per i quali non credo ci sia alcun motivo di lamento (posizione questa, che viene ampiamente legittimata dalla rilevante percentuale emersa dal questionario) vediamo quali potrebbero essere i motivi di malcontento per gli altri lettori. Cominciando con l'Atari devo purtroppo riprendere quelle stesse argomentazioni espresse qualche Posta fa: ci rendiamo perfettamente conto che considerare recensioni effettive (e quindi inserirle nell'indice) la semplice indicazione che è prevista la versione ST sia riduttivo, ma siccome noi riceviamo esclusivamente il gioco Amiga, non possiamo essere in grado di formulare un giudizio oggettivo al riguardo. A questo punto non ci rimarrebbe altro che (non potendo nemmeno tradurlo dall'inglese, come fanno altri) presumere un globale 'intuitivo' in funzione delle caratteristiche del gioco e della macchina, soluzione questa, che allo stesso modo non ci sembra particolarmente adeguata. La motivazione per la nostra scelta è dunque quella di informare voi lettori su come sia già disponibile anche la versione Atari ST, versione che avrà sostanzialmente le stesse caratteristiche di quella per Amiga (almeno a livello indicativo), e versione della quale si parla ampiamente all'interno della recensione (è vero che manca il giudizio specifico, ma il rimanente testo e tutto sommato le stesse foto vanno bene per entrambi!). Detto questo non vuol dire che non faremo di tutto per rintracciare e visionare tempestivamente materiale Atari, ma se ciò non avviene non è per far torto a nessuno, quanto invece per un'effettiva impossibilità.
Passando ai PC il discorso cambia notevolmente. innanzitutto non mi sento di condividere il vostro appunto sulla presunta scarsità di titoli recensiti, o quantomeno non temete perché questo non avrà comunque più modo di verificarsi (e basta dare un'occhiata a questi ultimi numeri per accorgersene). In secondo luogo bisogna accennare a quelle che sono generalmente le 'uscite' PC, premesso infatti che l'importanza di questo mercato è ormai tale da giustificare la realizzazione della stragrande maggioranza dei giochi anche in questa versione, è pur vero che generalmente i giochi più propriamente arcade escono in ritardo rispetto alle versioni Amiga e Atari ('gap' che, secondo il nostro parere, è destinato a colmarsi nell'imminente futuro), d'altra parte è anche risaputo che simulazioni come Mario Andretti o F-117... oppure avventure come Larry V, Willy Beamish, Martian Memorandum... escano prima per PC, con una versione Amiga che si fa attendere anche per mesi. Di conseguenza le nostre puntuali recensioni non potrebbero non rispecchiare questo andamento... Per quanto riguarda invece il discorso 'update' anche qui bisogna spendere un paio di parole, il problema principale è uno solo: lo spazio! Sono ormai mesi che non recensiamo più budget o compilation (per quanto interessanti), sono sparite le console, le pagine da 100 sono diventate addirittura 140 (!!!)(almeno per questo numero, il prossimo vedremo...), eppure ci sono ancora un sacco di cose che non hanno trovato posto all'interno della rivista. Effettivamente la quantità di titoli che escono mensilmente è spropositatamente impressionante e già che così è difficile tenere il passo, purtroppo le prime in lista a farne le spese (messo da parte quello che, come detto sopra, abbiamo già accantonato) sono proprio le update, ma purtroppo non vedo alternative (se non quella di infilarle tutte in una pagina, al massimo due, in modo molto schematico, cosa che arrivati a questo punto stiamo seriamente pensando di fare). Mi auguro di essere stato sufficientemente esauriente.

SYNTETICAMENTE

Siamo tutti poeti! Questo mese è stato caratterizzato da un sacco di componimenti poetici, che purtroppo non ho potuto pubblicare per ragioni di spazio. I ringraziamenti sono comunque d'obbligo: Stefano Rovez, Cary '75, Luca Tullo, Alessandro Lastrego, Massimiliano Bellino, Giuseppe il Sognatore e aggiungo anche Francesco Della Valle per una sua interessante osservazione.
Luca Collina vorrebbe realizzare il suo sogno di diventare un Game Designer per la Spectrum Holobyte, vedremo cosa possiamo fare (anche se sinceramente non credo potrà essere molto), guarda comunque che il software italiano sta crescendo decisamente in fretta, perché non provare con altre software house molto più vicine e accessibili?
Secondo il parere di Francesco Mannino il giudizio di Special Criminal Investigations è stato troppo stretto, secondo noi è il contrario, ma ognuno ha i suoi gusti, non per questo non si può andare d'accordo, grazie per gli elogi.
Mi sembra giusto salutare anche Patrick Karlsen, messo da parte il cattivo gusto non ci sono problemi per essere pubblicati, basta un po di perseveranza. Vorrei poi confortare Enrico Villa perché Midwinter II è già uscito, Wing Commander quasi e Epic uscirà in Gennaio (questa è una notizia in esclusiva che non vi avevamo ancora detto!), il tuo 'Torrente di in bocca al lupo con una goccia di Schlessinger' è stato veramente utile, Max ti ringrazia molto per il suo 24 in Diritto Privato.
C'è un poi un tale che si fa chiamare Stavator e vorrebbe sapere se i giochi con le ragazzine giapponesi alle prese con piccanti situazioni equivoche sono disponibili anche per Amiga. La risposta è negativa, si tratta di programmi, generalmente su CdRom, sviluppati esclusivamente per console, ma non è escluso che in un prossimo futuro...
Un grosso saluto a Alessio e Silvia Castellaro che hanno dormito nello stesso albergo londinese di Stefano e Max, beati loro! Ci sono poi due lettere enciclopediche di Aldo di Sansebastiano e Marco della MSsoft delle quali mi occuperò sul prossimo numero, ricordo anche Vincenzo per tutti i calorosi apprezzamenti, effettivamente siamo inimitabili!
Fortuna che ogni tanto ritorna qualche d'uno che scrive come Carlo De Travesco (caratteri larghi due millimetri e mezzo e alti tre centimetri), sempre per via di quel fastidioso torcicollo...
Saluto il simpatico Pietro Dattola e Gianluca Flagello ('a volte mi domando perché mio padre non mi ha chiamato Attila...'), come avrete sicuramente notato abbiamo finalmente pubblicato la foto di tutta la redazione al gran completo, adesso avete il bersaglio per le freccette... Davide Giulivi ha riconosciuto l'arcaica avventura testuale per Vic-20 citata nel numero 35, è stata realizzata da Scott Adams e il suo titolo era The Count ('che secondo me rimane una delle migliori avventure interattive mai pubblicate...'), complimenti. Mario Iovine ha invece realizzato una simpatica telecronaca calcistica con la squadra degli Zzappatori... Forse hai sbagliato rivista, ma va bene lo stesso! Aldo Camponico vuole sapere se sarà mai convertito il grande Strike Fleet anche sull'Amiga, la risposta è affermativa, anzi, il gioco sarà fra pochissimo disponibile. Ringrazio Manuel Moretti per i complimenti e gli confido la mia fede juventina, tanto ormai lo sapevate tutti... Gianz & Ruffy (che si definiscono gemelli come Baggio e Schillaci)(L'Amiga Club di Venezia attribuisce un bel 9 1/2 a Max, abile come Baggio a dribblare tutti i videogiochi, e un antisonante10 a Lode a tutta la redazione, grazie!) vorrebbero sapere quando uscirà Player Manager 2. Tip Off è praticamente finito, PM 2 è già in fase di sviluppo, ma la data d'uscita precisa non è stata comunicata, è stato comunque annunciato anche Kick Off 3! (Niente male quest'altra notizia in esclusiva!). Vi riporto anche una loro breve freddura: 'Cosa faceva uno sputo su una scala? Non lo sapete!?!... Saliva!'.
Vi posso svelare la vera identità di Colonel Luke From 3rd Armored, in realtà si chiama di Luca Giammarioli che colgo l'occasione per salutare nuovamente, per ragioni di spazio ci risentiamo sul prossimo numero. A questo punto vedo purtroppo che siamo ormai quasi arrivati fuori dal foglio, e quindi...

CONCLUDENDO

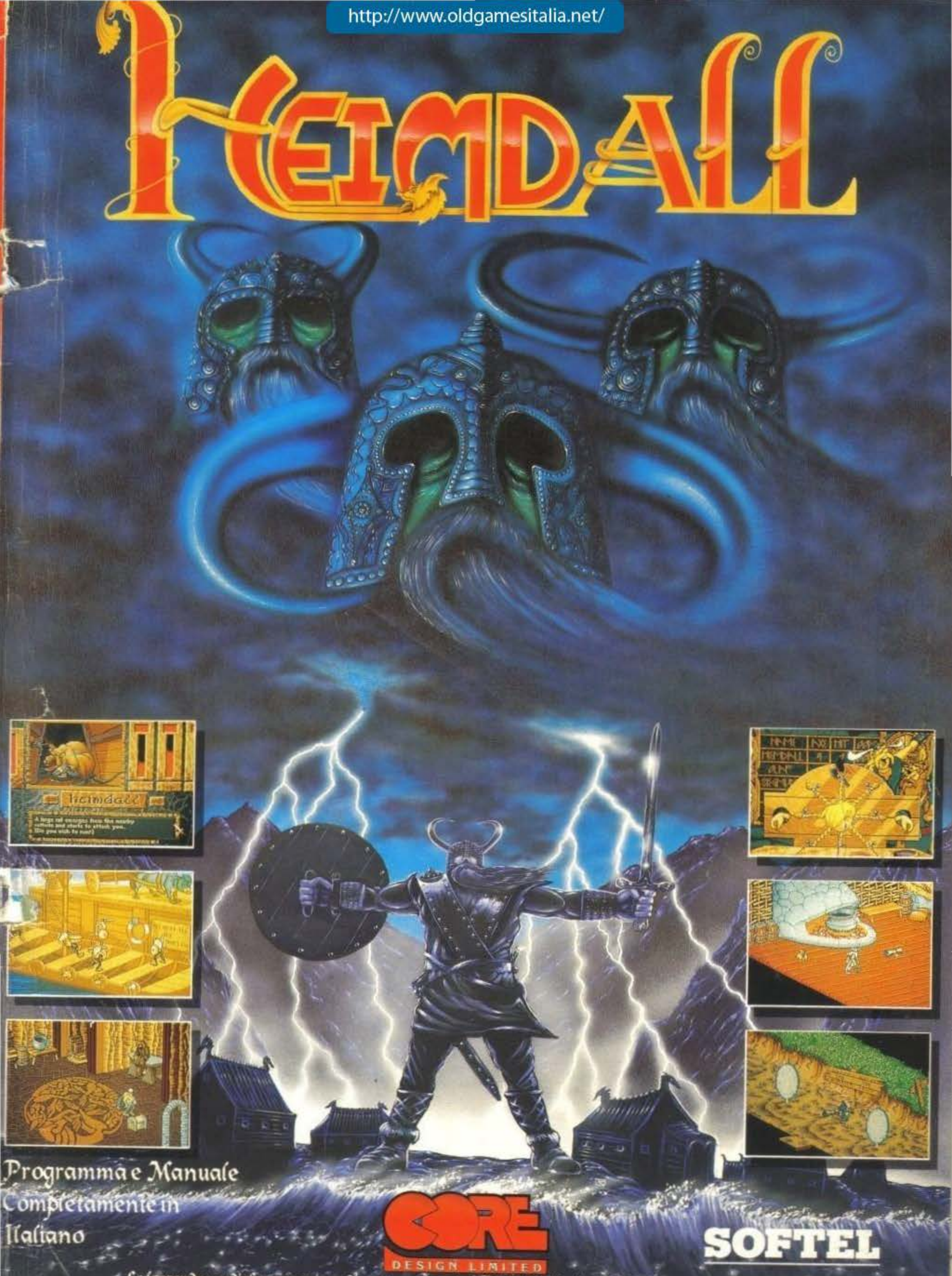
Anche per questo mese non mi rimane proprio alcuno spazio residuo, se non quello per rinnovarvi gli auguri Natalizi...
Ci si rivede nel 1992!

RICKY

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEIMDALL

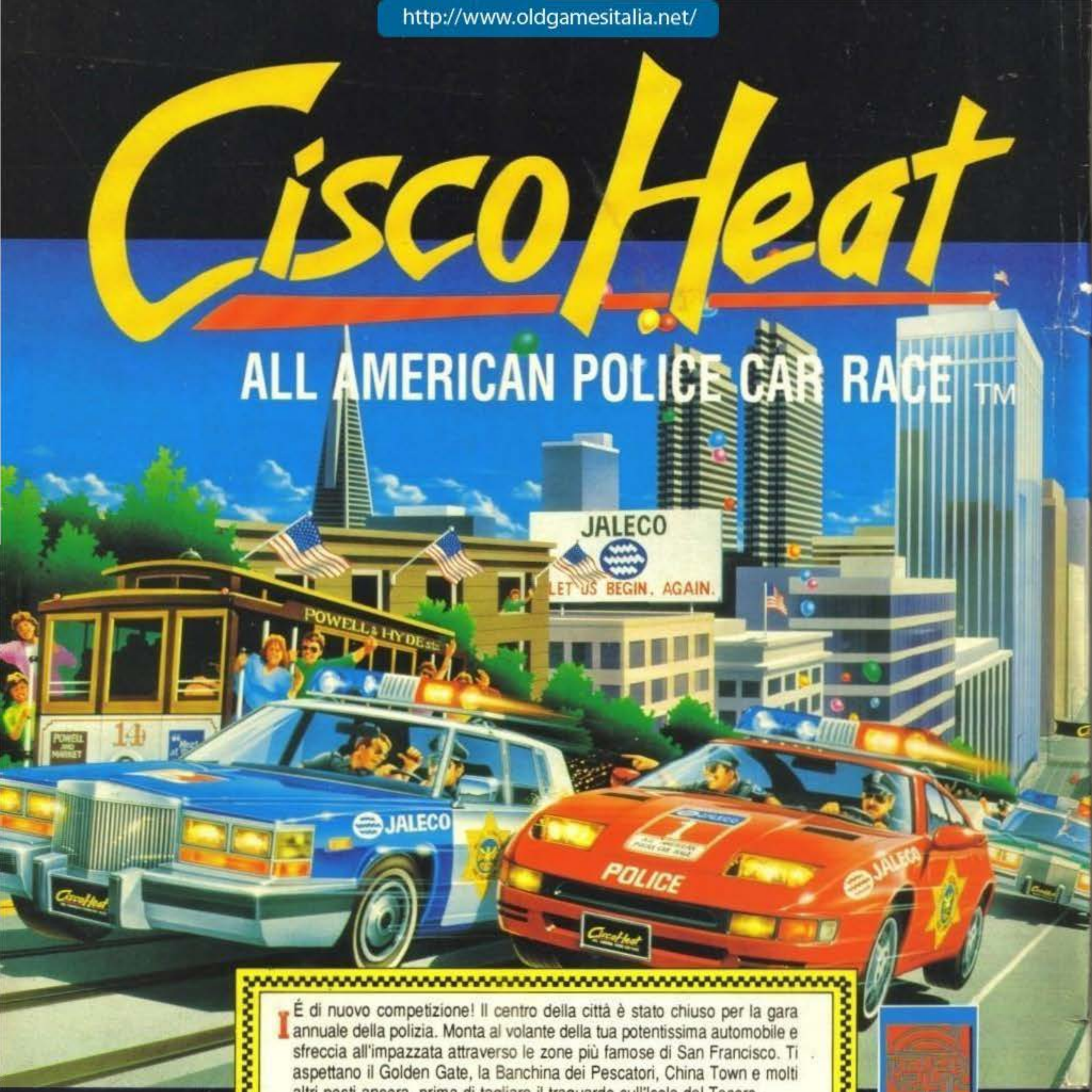


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE ™



È di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro.
5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!
Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER

IMAGE WORKS

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat ™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.
© 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/